# Playgames

Magazín her pro PlayStation

2x Plakát Inside

nr. 002 | Listopad | 1 ročník | cena: 65,- Kč

## BALDURS GATE

Pre – preview na jedno z nejlepších RPG všech dob!

## GRAND THEFT AUTO 3

Zlodějina aut v dokonalém 3D provedení

## METAL GEAR SOLID 2

Zahráli jsme si pokračování nejúžasnější hry z PS One

## HERDY GERDY

Pastevec každým coulem v boji proti tyranii

## F1 2001

S dokonalou grafikou a neuvěřitelnou hratelností

preview
návody
recenze
comics
cheaty
retro
internet

## Resident Evil: Code Veronica X

Jak úspěšně projít hru a nezdechnout

# Devil May Cry

Age of Empires II ▸▸ Agent Under Fire ▸▸ Aliens: Colonial Marines ▸▸ Baldurs Gate ▸▸ Barbarians ▸▸ Batman: Vengeance ▸▸ Black and White ▸▸ Chronocross ▸▸ Commandos 2 ▸▸ Crash Bandicoot: Wrath of Cortex ▸▸ End Game ▸▸ Evil Twins ▸▸ Final Fantasy X ▸▸ Gateway ▸▸ Half Life ◂◂ Ico ◂◂ Italian Job ◂◂ Legend of Alon D'Ar ◂◂ Orphen ◂◂ Red Faction ◂◂ Robocop ◂◂ Run Like Hell ◂◂ Sheep, Dog 'n' Wolf ◂◂ Star Trek: Voyager Elite Force ▸▸ Summoner ◂◂ Terminator ◂◂ The Thing ◂◂ Time Crisis 2 ◂◂ Time Splitters ◂◂ X-Men Mutant Academy 2

02
9 771213 515001

Toto...

...je zárodek VAŠÍ reklamy u NÁS

www.playgames.cz
Inzerce: 0606/ 353 104
E-mail: inzerce@playgames.cz

# PRELUDIUM

Měsíc s měsícem se sešel a my vám přinášíme druhé číslo našeho časopisu o gamesách pro šedivou i černou skříňku. Děkujeme všem, kteří nám napsali pochvalné dopisy, i těm, kteří nám poslali drsné kritiky, neboť jak sami moc dobře víme, stále je co vylepšovat. Trochu (ne moc) jsme se poučili z chyb, které jsme udělali v minulém čísle a věříme, že tak drsné „boty" už v tomto čísle nenajdete. Jak jsme se dozvěděli z četných e-mailů, telefonátů a pod. nebylo první číslo v mnohých koutech naší republiky k sehnání, a proto jsme rozšířili naší síť distributorů, jak jen to bylo možné, aby se druhý kousek dostal opravdu ke každému, kdo si ho bude chtít koupit. A co že zde najdete?

No, do druhého čísla jsme si na vás připravili jak horké novinky, o kterých najdete informace na stránkách Fast forwards, In the future a Preview, tak i starší hry v oddělení game testu, o kterých ještě nikde nebylo psáno a zaslouží si, abyste se o nich aspoň něco dozvěděli (klady i zápory). A plány do budoucna? Ještě více her, kterých bude před Vánoci požehnaně, návodů, cheatů, zajímavostí a snad i více stránek.

*Tomáš Stoklasa*
*(šéfredaktor)*

# JAK HODNOTÍME

## preview

PS2 Resident Evil: Code Veronica XYZ

Skvělá akce a dokonalý příběh poodhalující další a další intriky Umbrella Corporation. Skvěle předěláno do 3D prostředí. RE je prostě klasika.

Bohužel, zatím jsme žádné podstatné chyby nenašli. Ale možná to bude tím, že jsme všichni strašní RE fandové a slintáme nad každým novým dílem. Snad prostředí by mohlo být trochu detailnější.

Tabulka previuovaných her (to je ale slovo, co?). Potkat ji můžete u preview a to je tak asi všechno. Na otázku, jestli nechce být i někde jinde, řekla...„NE!"

PS2 R

Skvělá akce a doko
poodhalující další a

Tak tady je to, oč tu běží. Nebo spíš na čem. Možné alternativy jsou jen a pouze PS One nebo PS2

Resident Evil... tedy chtěl jsem říct, že sem patří název hry

Resident Evil: Co

dokonalý příběh
další a další intriky

Skvělá akce a dokonalý příběh poodhalující další a další intriky Umbrella Corporation. Skvěle předěláno do 3D prostředí. RE je prostě klasika.

Klady hry, jak se nám jeví ještě před tím, než bude hozena do širého světa. Grafika, hudba, nápady a výchyty, podpora hardware a pod.

Bohužel, zatím jsme žádné podstatné chyby nenašli. Ale možná to bude tím, že jsme všichni strašní RE fandové a slintáme nad každým novým dílem. Snad prostředí by mohlo být trochu detailnější.

Zápory hry. A budeme jich hledat co nejvíce, abyste viděli, že nikomu nenadržujeme. No možná za nějakou tu úplatu... NE, NE - to je nečestné (Mirek Dušín)

## gametest

Final Fantasy XXVI

Slušný survival horor v dnes již klasickém Resident Evilovském podání. Škoda, že vydrží jen na několik hodin zábavy.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill - Resident Evil 3 -

Tak tohle je naše tabulka recenzí. Můžete se s ní setkat u recenzovaných her (gametest) a nikde jinde. Od toho má taky ten název :-)

Final Fantasy XXVI

Překvapivě název

Celkové hodnocení, neboli koupit, či nekoupit ? Toť otázka.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Slušný survival horor v dnes již klasickém Resident Evilovském podání. Škoda, že vydrží jen na několik hodin zábavy.

Celkové hodnocení hry, jednoduchá charakteristika, chvála nebo hanoba, prostě co nás napadne

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill -

Hra stejného žánru, nebo aspoň částečně srovnatelná s hodnoceným elementem

Velice zřídka vyskytující se jev. Pokud ho spatříte, rozhodně kupujte!

EXTRA HIT!!!

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

PROPADÁK!!!

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Tak tohle nikdy nekupovat, jediné možná jako nástroj pomsty

LEPŠÍ NEŽ FINAL FANTASY?
STR. 38

HVĚZDNÉ VÁLKY
STR. 42

HELE VOLE! KDE MÁM KÁRU?
STR. 26

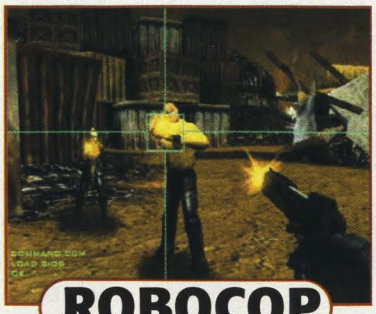
UŽ SE NÁM TO BLÍŽÍ
STR. 18

TEMNÝ RYTÍŘ SE VRACÍ
STR. 17

JE TO KRIZE?
STR. 40

JE TO

Age of Empires II ▶▶ 00 06
Agent Under Fire ▶▶ 00 20
Aliens: Colonial Marines ▶▶ 00 13
Alone in the Dark 4 ▶▶ 00 38
Baldurs Gate: Dark Alliance ▶▶ 00 08
Barbarians ▶▶ 00 06
Batman: Vengeance ▶▶ 00 17
Black and White ▶▶ 00 12
Charts ▶▶ 00 24
Cheats ▶▶ 00 58
Chronocross ▶▶ 00 38 A
Comix ▶▶ 00 25
Commandos 2 ▶▶ 00 10
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex ▶▶ 00 22
Disney's Tarzan ▶▶ 00 23
Downforce ▶▶ 00 07
End Game ▶▶ 00 06
Evil Twins ▶▶ 00 18
Extermination ▶▶ 00 31
Feedback ▶▶ 00 66
Final Fantasy IX ▶▶ 00 48
Final Fantasy X ▶▶ 00 18
F1 2001 ▶▶ 00 37
Game Cultura ▶▶ 00 62
Gateway ▶▶ 00 06
Grand Theft Auto 3 ▶▶ 00 26 A
Half Life ▶▶ 00 28
Herdy Gerdy ▶▶ 00 44
Hints ▶▶ 00 56
Hresvelgr ▶▶ 00 47
Ico ▶▶ 00 26
Internet ▶▶ 00 64
Interview: Commandos 2 ▶▶ 00 63
Interview: Sheep ▶▶ 00 25
Italian Job ▶▶ 00 45
Knights ▶▶ 00 07
Legend of Alon D'Ar ▶▶ 00 20
Orphen: Scion of Sorcery ▶▶ 00 45
Red Faction ▶▶ 00 43
Resident Evil ▶▶ 00 46 A
Resident Evil: Code Veronica X ▶▶ 00 52
Robocop ▶▶ 00 06
Run Like Hell ▶▶ 00 07
Sheep, Dog 'n' Wolf ▶▶ 00 30
Sky Odyssey ▶▶ 00 31
Star Trek: Voyager Elite Force ▶▶ 00 23
Star Wars: Starfighter ▶▶ 00 42
Summoner ▶▶ 00 29
Tales of Destiny ▶▶ 00 32
Terminator ▶▶ 00 07
The Thing ▶▶ 00 08
Time Crisis 2 ▶▶ 00 40
Time Splitters ▶▶ 00 56
Time Splitters 2 ▶▶ 00 22
Vagrant Story ▶▶ 00 57
X-Men Mutant Academy 2 ▶▶ 00 32
7 Blades ▶▶ 00 07

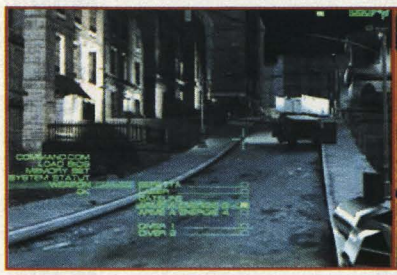


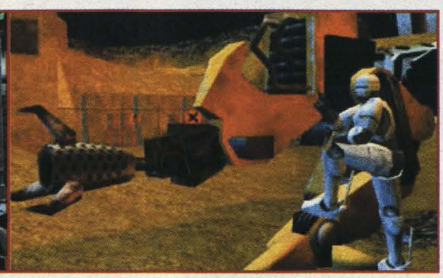
## ROBOCOP

*Hrdinové z let osmdesátých se vracejí. A tak budete mít opět možnost vyčistit město od kriminálníků v podobě robotizovaného člověka. Tentokrát se jedná o střílečku-zaměřovačku, takže pistole libovolného kalibru je více než nutností. K dispozici budete mít Robocopovský zoom a celých 15 misí, kde můžete prokázat své odstřelovačské schopnosti.*

## END GAME

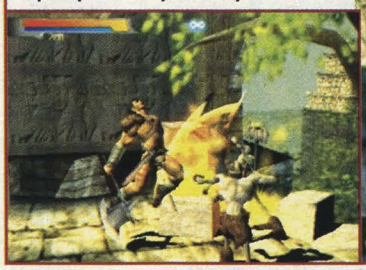
Jak to tak vypadá, bez pistole se už dnešní hráč asi neobejde. Her využívajících tento hardware neustále přibývá a rozhodně to není žádná škoda, ba nopak. Po báječném Time Crisis 2 je tu opět něco nového v podobě END GAME. V roli sličné Jade budete hledat svého přítele, uneseného někým určitě hodně záporným. Jako přesvědčovací nástroj toho, že to myslíte opravdu vážně můžete použít vlastně cokoliv z velké škály palných zbraní. Pohybovat se budete dokonce po dvou světech v různých dopravních prostředcích.

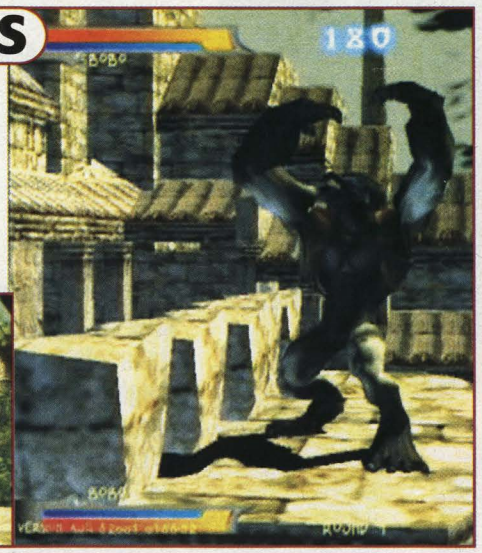




## BARBARIANS

Titus přichází s novou bojovkou v podobě Barbarů. Na výběr bude více jak 10 bojovníků, multilevelové arény a dva herní mody - quest mod nebo versus mod. Celá hra by se měla inspirovat Conanovským prostředím, tudíž o magii a pevnou ocel nebude nouze. Variabilita soubojů bude obohacena o četné používání volně ložených věcí, jako jsou stromy, kameny atd.



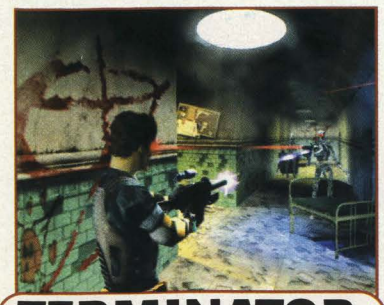


## AGE OF EMPIRES II

A je to tady! Se strategiemi se poslední dobou asi protrhl pytel, takže i Playstationový maniak si bude moci zahrát, dnes již klasickou historickou realtimovou strategii Age of Empires 2: Age of the King. Možná by stálo za úvahu, zda si nepořídit myš :-).

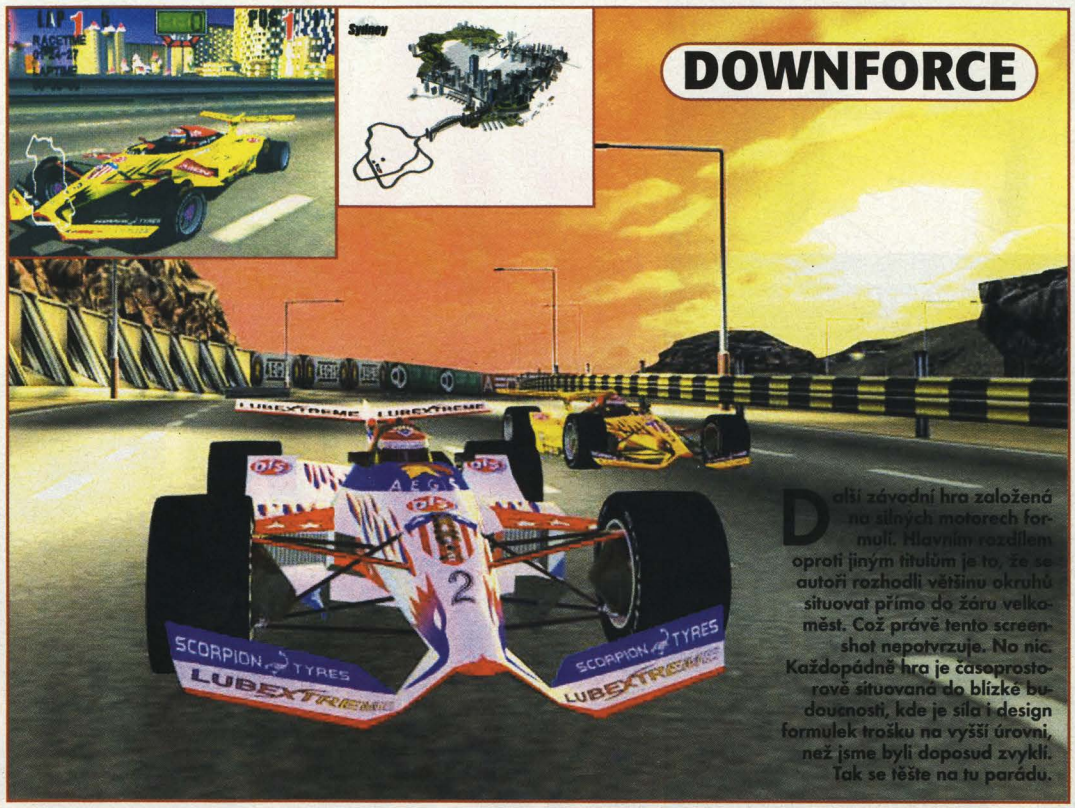
## GETAWAY

Tak tady někdo šlape Gran Turismu na paty! Podle screenů geniální, ale závody jako takové to nebudou. Tentokrát to bude něco ve stylu Driver, kdy bývalý gangster Mark Hammon je nucen znovu roztočit svá kola směrem do podsvětí, neboť mu mafiánský boss Jolson zamordoval ženu a unesl syna. Nakonec hrou budete provázet charaktery dva, jejichž dějová linie se bude pravidelně protínat. Druhou postavou totiž bude policista Frank Carter, který chce onoho Bosse vidět za katrem. A tak o divoké honičky po městě plném šílenců rozhodně nebude nouze. Grafika vypadá úžasně, nemyslíte?



# TERMINATOR

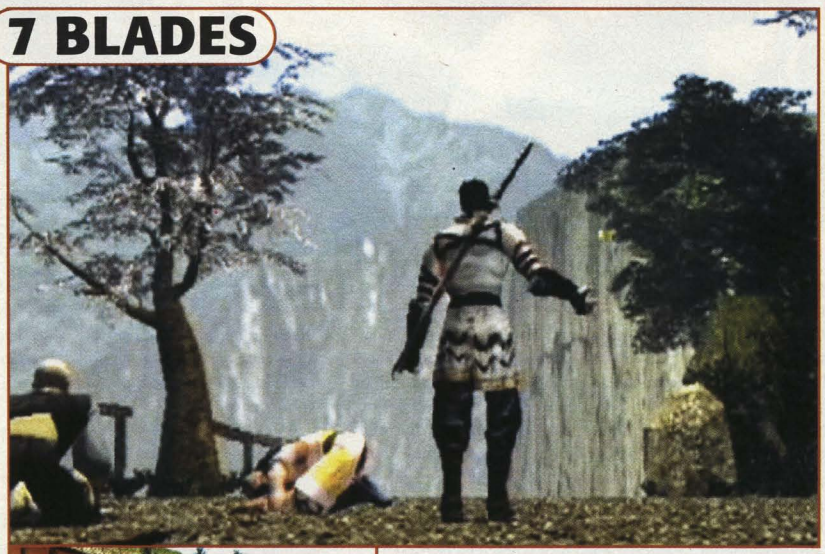
*Je další akční hra z pohledu třetí osoby na námět slavného filmu. Děj je zasazen do doby ještě před první film, kdy v roce 2029 horečně bojuje John Connor proti Skynetu. Hlavním úkolem bude vyřadit Skynet a aktivovat časovou bránu, abyste mohli vyslat posla, který zastaví prvního Terminátora ještě před tím, než zabije v roce 1984 matku vojevůdce Johna.*




# DOWNFORCE

Další závodní hra založená na silných motorech formulí. Hlavním rozdílem oproti jiným titulům je to, že se autoři rozhodli většinu okruhů situovat přímo do žáru velkoměst. Což právě tento screenshot nepotvrzuje. No nic. Každopádně hra je časoprostorově situována do blízké budoucnosti, kde je síla i design formulek trošku na vyšší úrovni, než jsme byli doposud zvyklí. Tak se těšte na tu parádu.

# 7 BLADES

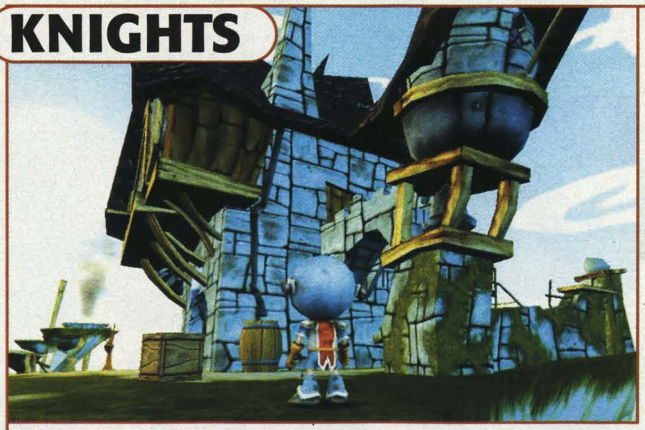


Pravá samurajská řežba ve stylu Bushido Blade a Tenchu. V roli dvou hlavních hrdinů budete vysláni na nedaleký ostrov prozkoumat důvody povstání, které, jak později zjistíte, mělo pravděpodobně náboženské pozadí. Vaše postavy budou v rozlehlém pátrání moci využívat až 7 hlavních většinou sečných zbraní a někdy i ten mozek :-).

# RUN LIKE HELL

*Vypadá na další skvělý survival horor. Děj se točí kolem pilota Nicka Connera, jemuž ženu unesli vetřelci (vděčné to téma). Krve a zbraní si zajisté užijte až až... Na hře by se měl podílet i slavný John Carpenter (Helloween, Věc) jako poradce pro dramatické úhly kamer a hororové atmosféry.*

# KNIGHTS



Roztomilá akční adventura Knight vás zavede do dob, kdy čest a sláva nebyla jen prázdným pojmem. A tak se pořádaly různé rytířské turnaje, kde právě tyto vlastnosti bylo možno doložit činy. Jednou za čas, když země potřebovala nové krále, byl vyhlášen turnaj o ruku princezny a království k tomu. A právě toho se chce zúčastnit váš „skromný" hrdina...

# THE THING

*Tomu, kdo počátkem osmdesátých let viděl skvělý horor Johna Carpentera Věc (the Thing), není asi co vysvětlovat. Ten kdo neviděl, o něco skvělého přišel ale hra mu to snad vynahradí lépe než videokazeta. O co tedy jde. Na základně v Antarktidě bylo ztraceno spojení se skupinou vědců, kteří tam našli něco... něco velmi podivného. Vy jako kapitán Blake (Kurt Russel) máte se svým týmem přijít celé záhadě na kloub. Bohužel, když se dostanete na základnu, najdete všechny vědce zmrzlé... (no jo, asi neplatili plyn a vypnuli jim topení).*

*Hra zpočátku vypadá jako klasický survival horor, ale má jeden výchyt navíc. Nebudete se starat jen o sebe, nýbrž i o 3 - 5 počítačem řízených kolegů (NPC), kteří budou mít různé funkce. První je zámečník, druhý počítačový hacker, třetí třeba ukládá pozice, čtvrtý je medik a pátý je prostě voják - fikané co? Jestliže bude někdo z nich zabit, zazvonil zvonec a hry je konec. Aby to nebylo tak jednoduché, má každá postava zabudován Fear/Trust meter, kde se odráží její strach a důvěra vůči ostatním. Věc je věc zákeřná, a kdo se začne chovat podezřele, může být pravděpodobně nakažen. Abyste měli vůbec proti ní šanci, připravili pro vás autoři celou škálu zbraní, jejichž municí není radno plýtvat a skvěle propracovanou grafiku, kterou je zase nutno obdivovat. Hra se má objevit začátkem příštího roku, tak se těšte na peklo v zimním provedení.* **Stoky**

PS2

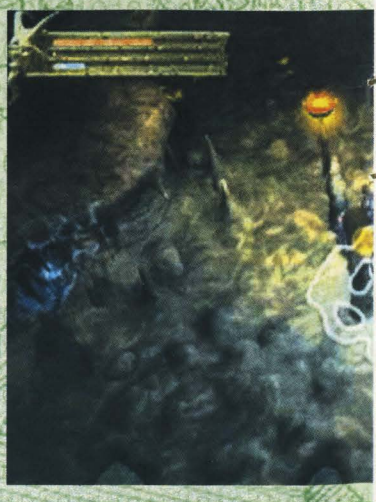
# BALDURS DARK ALLIANCE

Ten, kdo dychtí po opravdovém RPG fenoménu, může se klidně hodit do pohody, protože jeho čekání se pomalu, ale jistě blíží ke konci. Legendární Balduars Gate se konečně objeví i na PS2. RPG hra ve stylu Diabla, ovšem se striktními pravidly Dungeons&Dragons vám zaručí pár týdnů probděných nocí, na které určitě budete dlouho vzpomínat. Na rozdíl od PC verze, kde série BG patřila výhradně Bioware, zhostila se převodu na PS2 dosud neznámá firmička Snowblind Studios spolu s Black Isle Studios. A jak se jí to zatím daří, na to se podíváme na dalších řádcích.

Dark Alliance se zcela odlišuje od svých předchůdců už samotným příběhem. Jestliže PC série na sebe postupně navazovala nebo sdílela některé důležité osobnosti, Dark Alliance zcela upouští od tohoto tématu a vydává se vlastní cestou. To je samozřejmě pro majitele Playstationů veliká výhoda, protože jen málokterý z nich mohl tuto rozsáhlou ságu hrát.

Příběh vás provede celkem 50 levely, které budou rozděleny do třech aktů. Hru budete moci hrát v několika možných úrovních obtížnosti buď jako single player, nebo v multiplayeru. Na jedné obrazovce tak budete moci sledovat příběh skupinky farmářů, kteří byli násilím vyhoštěni ze své rodné vydrancované vísky. Při útěku do města Baldurs Gate se stali svědky únosu, který se pokusili překazit, avšak netušili, že se tím zapletou do právě zuřící občanské války.

Grafika a styl celé hry, jak již bylo zmíněno, se velice podobá Diablu samotnému. Rozdíl je ovšem v tom, že celá hra je podobně jako Commandos 2 vytvořena v 3D Enginu. Což má řadu výhod, o rychlosti nemluvě. Hlavní výhodou je možnost natočení pohledu kamery v libovolném úhlu okolo dění na obrazovce, čehož autoři nejvíce využili právě při video



# GATE

**S RPG hrami se nám poslední dobou roztrhl pytel. A tady je další, která pravděpodobně stojí za to, abyste se o ní začali blíže zajímat. Baldurs Gate si to právem zaslouží.**

*Jen okoštuj, jak chutná pravý nefalšovaný lightning bolt*

*Hospůdka, místo odpočinku pro všechny hrdiny*

sekvencích, podobně jako Konami u Metal Gearu, kde to byla práce kamery a střihu přímo famózní. Polygonové ovšem není jenom prostředí, ale i postavy a vůbec vše okolo. Postavy mají velice dobře vyvinutou mimiku tváře, kde nejenže je vidět že mluví, ale jako v jedné z mála her, je zřejmé, že z úst vypouští zhruba to samé, co je slyšet z reproduktorů.

Prostředí, v kterém se budete pohybovat, bylo pečlivě prokresleno do nejmenších detailů i v takových místech, jako jsou spoře osvětlené zatuchlé dungeony, zasněžené pláně, nebo pouhé vesničky, kde je pečlivě zaskleno každé okénko (doufám, že nemají nerozbitná skla. :-)

Detaily některých textur jdou až do takových extrémů, že jde jen těžko uvěřit, že se nejedná o předrenderované pozadí, zvláště pokud jde o vodní plochy. Jestliže vstoupíte do vody, záleží na vaší velikosti, váze, i na tom, s jakou razancí do ní vstoupíte, od toho se odvodí, jak se hladina zvíří, popřípadě, jak veliké vlny se utvoří. Prostě a jednoduše paráda.

Postavy se chovají velice realisticky, vedou mezi sebou nesmyslné i důležité rozhovory, dokáží se do sebe zamilovat i nenávidět se, což vede mnohdy ke katastrofickým koncům. Počet monster, která jim toto všechno ještě více znepříjemní, by se měl pohybovat někde kolem 60 což není mnoho, ale není to ani málo. Narazíte zde i na takové klasiky D&D jako je Beholder, hlavní protagonista ságy Eye of the Beholder.

Je celkem jasné, že proti takovýmto (ne)tvorům nemůže klasický hrdina dost dobře vzdorovat a musí ho podpořit nějaká ta magická energie poletující všude okolo. K tomuto účelu slouží mágové a jejich schopnost používání many. Kouzel je dostatek a s většinou se znalci Forgotten Realms nebo D&D určitě setkali. K dispozici budou kouzla jak útočná - firebally, lightningy, meteorické bouře, tak i obranná - shieldy atd.

Jak je již u Baldurs Gatů zvykem, hudba a zvukové efekty jsou ve velice nadstandardní úrovni. Celá řada temných chorálů, skvělých atmosférických skladeb a ponurých skřeků dělá ze hry neuvěřitelnou záležitost s dokonalým zážitkem. Rozhodně je na co se těšit.

**Stoky**

# COMMANDOS

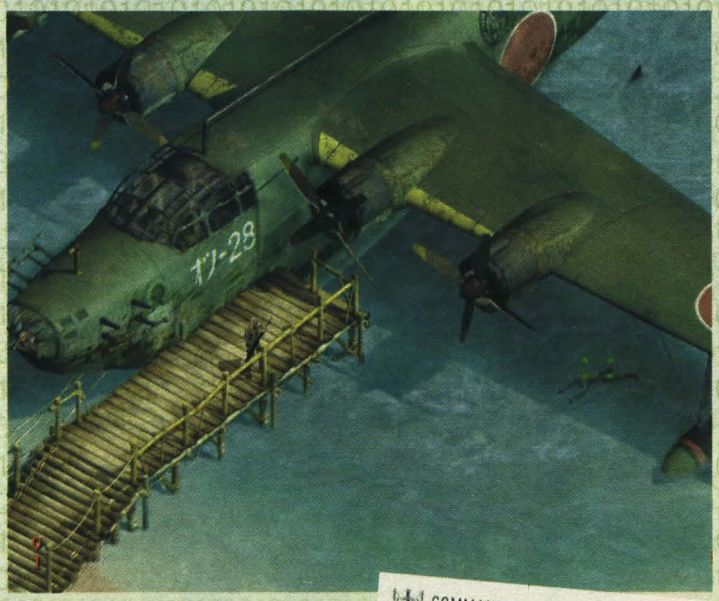
Druhá světová válka, šest let bídy, utrpení a devastace. Většina lidí vzpomíná právě na tuto první polovinu 20. století s ne právě hezkými zážitky. Ale byla to i doba hrdinů v podobě normálních lidí, partyzánů či zdatných vojáků, kteří právě díky pečlivosti a strategii svými válečnými útoky proti Hitlerovským vojskům zapříčinili konečný pád třetí říše.

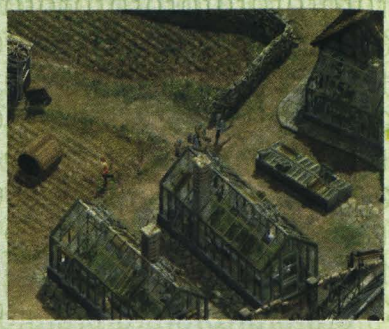
Právě do této doby vás zanese pokračování slavné hry Commandos, strategie, která se na monitorech či televizích jen tak nevidí. Ze svého předchůdce si zachovala svůj 3D izometrický pohled na svět, ale na rozdíl od prvního dílu byla hra přepracována do plně 3D prostředí. To znamená, že krajina není jenom předrenderovaná, ale běží už přímo v 3D enginu, který jí tak dává dokonalou dynamiku pohybu a dostatečnou rychlost. Navíc si budete moci pořídit zvětšený pohled na akce vámi podnikané, či pootočit dění na obrazovce vždy o 90 stupňů kolem dokola. Zvětšený pohled, neboli Zoom nedoporučuji, hra pak začne nehorázně pixlovatět a vypadá dost otřesně... ble.

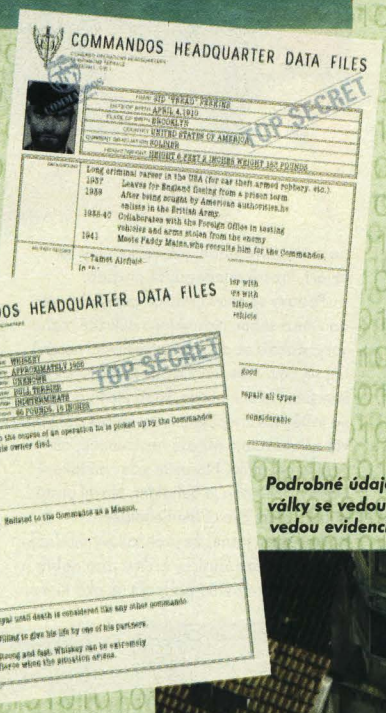
Hra by měla nabízet plných 12 misí, z toho 10 hlavních a 2 výukové. Není to příliš, ale vzhledem k tomu, že autoři odhadují herní čas jedné mise zhruba na pět a více hodin, nezdá se to zas tak málo. Při plnění misí nebudete už nadále závislí na čase. Každou misi si můžete projít, za jak dlouho budete chtít. Můžete v klidu obhlížet manévry nepřátelských armád a hledat nejlepší taktiku jak je zaměstnat či zlikvidovat. Zlikvidovaná individua je samozřejmě nutno rychle odklidit, aby další vojíni nepojali podezření a nešli vám rovnou po krku.

Zde nastává veliký obrat proti dílu prvnímu. Vaši vojáci už nejsou tak vyhranění, ba naopak stávají se čím dál více univerzálními (J. C. Van Damme). Skoro všichni dokáží manipulovat s většinou zbraní, a tak se vám nestane, že budete nutně potřebovat někoho, koho zrovna budete mít na druhém konci mapy, protože klíčů k řešení situace bude mnohonásobně více. Ale co naplat, nikdo neumí všechno, nebo aspoň ne všechno úplně dokonale, a tak se v klíčových situacích budete muset spolehnout na odborníky svého řemesla. Každý člen vašeho komanda má své specifické dovednosti a své speciální způsoby, jak tyto schopnosti co nejlépe využít. Asi mezi největší favority mezi všemi hráči patří Zelenobareták Tiny, schopný se kamuflovat takovým způsobem, že je téměř neviditelný. Jeho specialitou jsou nálože a boj s nožem, který obzvláště využijete při bitvách v domech, nebo lépe řečeno interiérech, kterých je tu pěkná řádka. Mezi klasiky patří i sniper, jehož vynalézavost nezná mezí, nejenže dokáže v klidu odstřelovat nic netušící vojáky Wermachtu z oken, on si klidně zřídí stanoviště na telefonním sloupu :-).

Mezi nové charaktery patří zejména zloděj (thief), který se pohybuje tak rychle a tak tiše, že může v klidu konkurovat Tinymu. Jak povolání napovídá, hodí se většinou k prozkoumávání nepřátelských budov, nenápadnému proklouznutí do objektů skrz okna a hlavně na krádeže tajných válečných materiálů, ať z místností nebo přímo fašounům z kapsy. Ale mezi








*Podrobné údaje o chování vašich svěřenců v době války se vedou snad všude, ale v Commandos si vedou evidenci dokonce i o psech a to je fakt hustý*

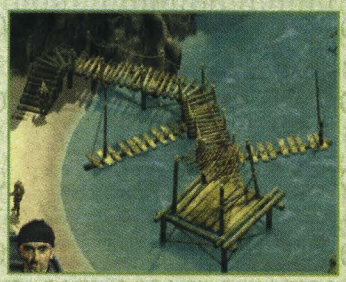
*Tak tady je mi to nějaké povědomé. Vypadá to skoro jako ve filmu Zachraňte vojína Ryana. Fajn, z toho kostelíku by šla udělat celkem dobrá základna pro odstřelovače, ostatní ať si najdou místečka někde poblíž. Jen co se skopčáci objeví, tak jim to pěkně natřeme.*

**Styl: Strategie | Výrobce: Pyro Studios | Vydání: Leden 2002 | Hráčů: 1 | Hotovo: 90%**

# 2

PS2

*Tak takovéhle scenerie jsem už dlouho neviděl. Dokonalé ztvárnění všech vymožeností tehdejší doby – tanky, ponorky atd. No řekněte, nechcete se svézt je to zadarmo, tedy skoro zadarmo :-)*



nejlepší nové postavy bezesporu patří pes Whiskey. Nemůže být sice ovládán, ale i tak je často využíván zejména k přenosu předmětů a zpráv mezi mužstvem.

Všechno, co na mapě vidíte, může být podrobně prozkoumáno, do domů můžete vcházet dle libosti, když někoho vypráskáte z kulometného hnízda, můžete ho využít ve svůj prospěch, totéž platí o vozidlech, plavidlech atd., což hru činí neuvěřitelně interaktivní. Celá hra je pak poněkud akčnější než její předchůdce, jestliže vás objeví skryté někde v kanále (a to si pište, že objeví), může se poklidná číhaná rázem proměnit v tak krvavá jatka, že do konce mise proběhnete jen se samopalem v ruce a na nějaké logické problémy se vykašlete. Ale nejspíš vám to stejně neprojde. Taktizovat se holt musí. Inteligence nepřátel je totiž vysoká a tak vás budou nahánět, co to dá! Když dáte americké cigarety, žvýkačku nebo lahvinku francouzského vínečka, možná se na to vykašlou a vy budete mít zas chvíli klídeček.

Celou hrou vás bude provázet více jak 30 skvělých tracků, které výborně navozují dramatickou atmosféru 2. světové války. Teda ne, že by ta válka byla úžasná, ale ta hudba je. Každá změna prostředí se projeví i na reproduktorech, takže pokud vstoupíte do tajemného zámku Colditz, můžete mít klidně zavřené oči a stejně to poznáte. Hra samotná obsahuje asi tunu famózních zvukových efektů, které celé atmosféře ještě přidávají grády. No tak doufám, že jsem vás všechny dostatečně natěšil, a budete pěkně šetřit penízky a rozhodně je všechny neutratíte na Vánoce, protože Commandos 2 bude v prodeji až po nich. **Stoky**

Styl: Božská strategie | Výrobce: Lionhead | Vydání: prosinec 2001 | Hráčů: 1 | Hotovo: 80%

# BLACK & WHITE

**Chcete si hrát na Boha? Chcete být snad sám Ďábel? Pak se spolu s námi těšte na playstationovou verzi nejnovější hry od legendárního Petera Molineuxe, jejíž vydání se již několikrát odložilo.**

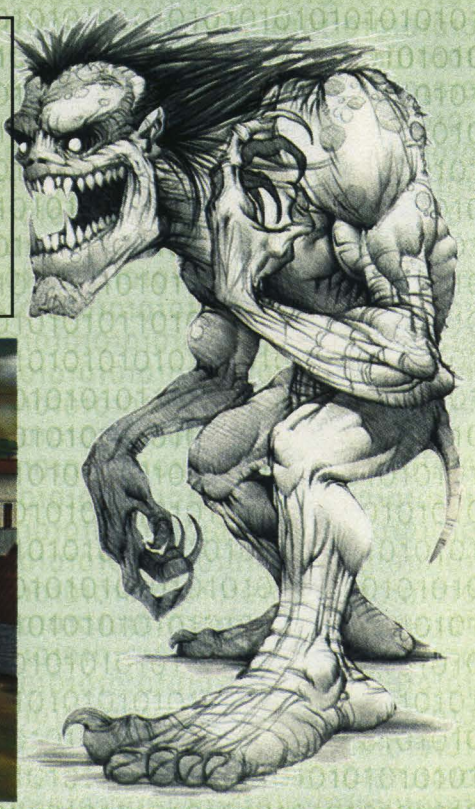
Jméno Petera Molineuxe zde nemusíme nijak představovat. Tento geniální vývojář, spoluzakladatel neméně geniální firmy Bullfrog, nyní vlastník vlastního vývojového studia Lionhead má na svědomí ty nejrevolučnější a nejhratelnější hry v dějinách. Tvůrce Powermongera, Populouse, Theme Parku a nezapomenutelného Dungeon Keepera se opět vrací, aby nám předvedl jak se má dělat správná „božská" hra. Slovo „božská" zde opět nabývá dvojího významu. Peter tvoří hry „božské" ve smyslu hratelnosti a „božské" ve smyslu stylu hry. A Jak taková „božská" hra vypadá? Povětšinou se vtělujete do role Boha, shlížíte z hůry na své ovečky a pečujete o jejich blaho a dobro.

Tento model bude pravděpodobně zachován i v nejnovějším počinu Black and White, kde se opět jako Bůh (či Ďábel) musíte starat o své stádečko a svého věrného „obluďáka", který bude růst a učit se dle vašich činů ať již kladných, tak záporných (takový playstationový Tamagotchi) a dle toho se také chovat. Budete-li zlý a trápit svůj lid a svého miláčka, potom z něj vyroste odporné a zlé monstrum, které bude schopné jen ničit a zabíjet. Naopak, pokud budete konat dobro, počítejte s tím, že se váš miláček bude chovat naprosto odlišně.

Peter zde zcela přepracoval své klasické ovládání do naprosto nové dimenze, při jehož používání máte pocit, že jste opravdu IN. Chcete se dostat k nedalekému kopci? Není nic lehčího, než svou virtuální božskou rukou tento kopec chytit a přitáhnout se k němu. Chcete na svůj lid seslat léčebné kouzlo? Prostě jen namalujte správný symbol na zem a voila... funguje to. Chcete pochválit své monstrum za skutek, který právě vykonalo? Prostě ho pohlaďte... těžko se to popisuje, ale vskutku máte pocit, že ta ruka na obrazovce je vaše vlastní.

Špatná zpráva je, že playstationová verze se neustále odkládá a datum jejího vydání je stále nejasné. Doufejme, že se dočkáme, a že to bude stát za to. **Marů**

***Tak který bude ten váš miláček? Hodný bílý koník (trochu přerostlý) vlevo, mazaný opičák nahoře, silný a moudrý tygr dole nebo odporné a zlé monstrum vpravo? Jakou cestu si zvolíte? Budete Black nebo White?***



# ALIEN COLONIAL MARINES

**Další důkaz toho, co všechno se dá vytěžit ze starého osvědčeného tématu. Kdo se rád bojí a trpí klaustrofóbií, má šanci konečně zešílet!**

Invaze vetřelců pokračuje i nadále s takovou razancí, že co nevidět můžete čekat drsnou bitvu s těmito krvelačnými tvory i na PS2!

Děj vás zavede opět k planetě LV246, známé z druhého dílu filmu Vetřelci (Aliens). Zde mají Koloniální Mariňáci za úkol zjistit, blíže prozkoumat a specifikovat zmizení squadry, která doprovázela Ripleyovou. Děj se tak zařadí někam do mezidobí druhého a třetího dílu filmu, kde postupně objasní, co se stalo na palubě USS Sulaco. Nyní přilétáte na „téměř" opuštěnou loď, a jak se zdá, jste vítanými návštěvníky. Ovšem spíš jako součást potravinového řetězce :-) vetřelců. Nezbývá vám tedy než se ozbrojit tím, co zde zůstalo a převzít velení do svých rukou.

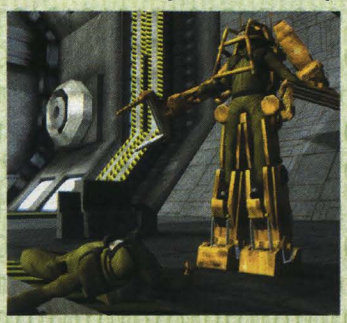
Ve hře samotné budete moci ovládat více jak 4 vojáky z 12, což je celkový počet vaší skupiny (ovšemže ještě před střetem s vetřelci). Má to ale jeden háček. Každý z vaší bandy zabijáků bude mít rozdílný charakter a bude reagovat jinak na stresové situace. A tak není divu, že když vaši lidé zpanikaří při náhlém útoku, budete je muset občas okřiknout nebo jinak popíchnout (facka někdy probere), aby se se situací dokázali vypořádat. Jinak samozřejmě budou disponovat rozdílnými schopnostmi a dovednostmi, aby se hra nezvrtla jenom na akční krvavou zabíječku ubohých mimozemšťanů.

Svou pátrací akci uvidíte z vlastního pohledu, jako tomu bylo například u Red Faction nebo bude u Half Life. Hra vás protáhne třemi scénáři o sedmi levelech, kde budete kosit vetřelce jak na palubě Sulacu, tak na jejich rodné planetě. K vidění zde bude celá škála standardních monster jako jsou Facehugger, Chest-buster, Vetřelec normalus, Královna alienus a její osobní garda, ale i dva nový týpci v podobě vetřelce pobíhajícího po čtyřech (jeho hostitelem byl pes) a Newborna známého ze čtvrtého dílu.

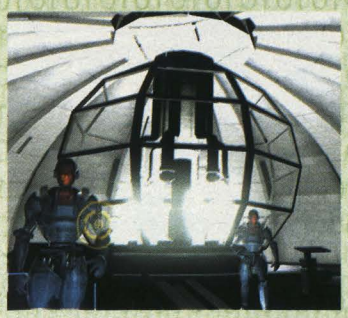
K získání jejich antipatií vám pomůže celá škála nalezených zbraní, jimiž budete moci přesně zacílit, použitím tzv. weapon sight, který aktivujte tlačítkem R3.

Grafika, jak je vidět z obrázků, je doslova dechberoucí. Stejně jako film, aktivuje vaše klaustrofobické centrum a vy budete rádi, až konečně vypadnete z úzkých, zpola osvětlených chodeb, abyste si aspoň na chvíli mohli vydechnout.

My v redakci jsme tuze zvědaví, jestli Alien C. M. dopadnou tak dobře, jak vypadají, protože jsme velcí fandové jak hororu, tak surrealistického světa vytvořeného otcem vetřelců H. R. Gigerem. **Stoky**



*Nakládací robot známý z filmu Vetřelci opět v akci. Ostatně ten přistávací dok je mi taky nějak povědomej :-)*



*Trošku mi to připomíná hru Space Hulk v milionkrát lepší grafice. Super – akce jak má být!*

*Tu máte, ochutnejte trošku pozemského olova vy odporní lebkouni. A nezkoušejte se ke mně přiblížit!*

# GOTIKA

Už při prvním pohledu na tuto pevnost se musí každému fandovi temnoty zastavit srdce. Pokud to rozdejchá, dojde k zástavě určitě později

Dokonalé místo, které vám nedovolí ani na chvíli popustit uzdu fantazii, protože tohle všechno už za vás udělali autoři, vy se jen kochejte a hrajte.

Atrwork ze hry, ale až budete na tomto místě ve hře samotné, zjistíte, že skutečnost je daleko propracovanější

Gotická schodiště a skromné osvětlení. Jemnější povahy, ať si zalezou pod peřinu.

# DEVIL

***I Ďábel může plakat a věřte tomu, že až pozná kdo Dante opravdu je, tak bude plakat o stošest. Pokud máte rádi temnou gotiku, tak právě pro vás jest připraven nejlepší grafický koncert na PS2 v této podobě.***

Tomu, kdo si koupil Resident Evil: Code Veronica, už asi nemusím nic vysvětlovat a je zbytečné, aby vůbec četl dál. Devil May Cry byl totiž k této hře přiložen jako Demo disk a jediné jeho štěstí bylo, že demo bylo poměrně krátké, jinak by snad zastinilo celého Resident Evila (i když... ten byl taky dost dobrej). Každopádně kdo ho viděl, asi už je se spacákem před obchodem a netrpělivě čeká, kdy už ho konečně dostanou. Capcom samotný tuto hru dlouhou dobu dost dobře utajoval, ale vše se nakonec stejně provalilo :-) nebo spíš chtělo být provaleno.

Příběh Devil May Cry vypráví o osobě Danteho, napůl člověka a napůl démona, syna legendárního temného rytíře známého jako Sparda, který započal boj proti svým soukmenovcům v zájmu spravedlnosti. Před 2000 lety tak porazil mocného a nenávistného vládce podsvětí, který se bohužel zase sápe po moci. Dante zjistí, že on stejně jako jeho otec má schopnosti zastavit Ďábla samotného a spasit tak lidský svět od jisté záhuby. Na pomoc mu přichází krásná Trish, která ho přivede na ostrov Mallet Island, brány do podsvětí. Příběh se sice může zdát trochu klišovitý, ale věřte že si bere jen to nejlepší z toho, co už jednou hráče přesvědčilo o svých kvalitách.

Jeden z největších kladů této hry je především její hratelnost a dynamika ovládání. Jednoduché ovládání postavy pomocí analogového ovladače a využívání jeho zbraní dělá ze hry něco, co se ještě nikde neobjevilo. Dante má ve svém inventoráři celou škálu ničivých zbraní, mezi které patří i ta primární – Thunder sword s maximálně destrukčním účinkem, dvě pistole ráže Ivory&Ebony, brokovnice se zkrácenou hlavní, granátomet, Nightmare gun – jehož munice se odráží od zdi, Needle gun pro boj ve vodě a celou řada kouzel dodávajících vaším zbraním či přímo vaší osobě několikanásobnou sílu. Ovšem největším kouzlem v používání zbraní je právě to, že je můžete používat za pohybu a dokonce je kombinovat mezi sebou, čímž dokážete udělat neuvěřitelná comba. Stačí mít stisknuté tlačítko R1 pro automatické zacílení nepřítele a pak můžete rozjet tanec smrti kombinací střelby, kouzel a smrtonosných úderů mečem, při tom všem, můžete běžet mezi nepřáteli a každému uštědřit nějakou tu ránu. V případě, že jde opravdu do tuhého, můžete udělat efektní úhybný kotoul, či vyskočit na zeď a odrazit se od ní na druhou stranu, nepříteli přímo do týla. Jestliže budete přímo nad ním, stačí v tomto momentě stisknout trojúhelník a doslova ho rozpůlíte mečem ve dví.

Po padlých netvorech zůstávají na zemi červené symboly, podobně jako v Onimushe ve vzduchu poletující duše, které vždy na začátku levelu můžete vyměnit za nějakou tu magii, lepší bojovou dovednost nebo léčebný prostředek. Takto můžete nakoupit různobarevné orby, které vám můžou ve svízelných situacích pomoci v doplnění magie, nebo oživení, když vás náhodou někdo sejme. A těch náhod myslím zpočátku nebude zrovna málo. Bohužel při použití žlutého – oživovacího orbu, budete vráceni k životu vždy trochu v čase nazpět, většinou těsně před okamžik fatálního střetu.

Díky bohu, že postupem hry se vám doplňuje hodnota magie, kterou aktivujete pomocí L1. Tímto se z Danteho stává na chvíli Bůh (nebo spíš Ďábel) a jeho síla stoupá na maximum. Ke konci hry prý budete mít v inventoráři takové unikáty, jako jsou Ifritovi rukavice, kterými budete moci sesílat na nepřátele firebally a jiné ohnivé elementy.

Abyste tohle všechno vůbec mohli stihnout nabízí Devil May Cry takzvaný „automatický režim" bojového systému. Pokud si ho zvolíte, boj si tím značně usnadníte. Pak vám totiž stačí opakované stisknutí tlačítka pro útok mečem nebo zbraní a Dante automaticky provede sled několika seků mečem, které zcela jistě protivníka odrazí, někdy dokonce takovou silou, že už nevstane. Ale pro fajnšmekry samozřejmě zůstala zachována volba normálního režimu, kdy ke

# MAY CRY

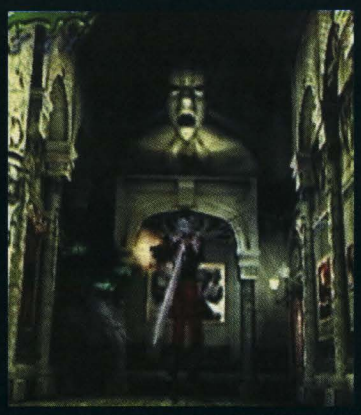
Styl: Akční | Výrobce: Capcom | Vydání: konec listopadu 2001 | Hráčů: 1

# DEVIL MAY CRY

každému úderu bude potřeba analogovým joyem ještě udat směr útoku, popřípadě jiným tlačítkem combo úspěšně dokončit. Nepřátel, na kterých si to budete moci vyzkoušet je zde celá řada. Od nemotorných marionet, které jsou jako zdroj duší nevyčerpatelnou a snadnou kořistí až po tužší tvory v podobě stínových přízraku, fantomů, duchů procházejících zdmi, pavouků atd. Škála je skutečně pestrá. K tomu všemu to nejsou žádní tydýti, ale celkem slušně jim to myslí a půjdou po vás skutečně tvrdě.

Jak jste si jistě stačili všimnout, je asi škoda šetřit slovy a tvrdit, že grafika hry celkem ujde, protože něco takového ještě na PS2 nebylo. Plně 3D prostředí s těžce surrealisticko-gotickým nádechem je opravdu precizně vykreslené. Většina věcí na pozadí se pohybuje a všechno to připomíná spíše CGI animaci, než real-timově počítanou hru. S kamerou je to horší. Nevím, jestli se to zrovna to pravé slovo, ale je to s ní jiné, než u běžných 3D her. Zatímco v jiných hrách jde většinou nastavit, zde ji plně ovládá počítač. A nedělá to špatně. Bere si tak dobrý příklad z her RE a Alone Dark, aby dramatickým úhlem navodila co nejlepší atmosféru. Ale bohužel někdy, když je na obrazovce fakt moc husto, nevidíte se ani na okamžik, protože vás většinou zastíní tlupa nepřátel. Pak máte jedinou možnost – použít trochu té magie a pár tahy mečem okamžitě pročistit okolí. Jinak se už nenajdete. Naproti tomu má hra velké kamerové plus právě díky tomu, že ačkoliv sleduje většinu místností právě z těchto dramatických úhlů, nebudete mít problémy se směrem chůze. Pokud totiž běžíte po chodbě směrem od kamery, která vám míří na záda a doběhnete až na horizont, kde se úhel kamery změní na záběr zepředu, automaticky i logicky se ovládání směru chůze přehodí, ale až když se zastavíte. Tím pádem se vám nestane, že byste se někde kousli jenom kvůli tomu, že v jiné místnosti jsou přechozené souřadnice X,Y díky jinému pohledu. K interakci prostředí zajisté přispívá i to, že

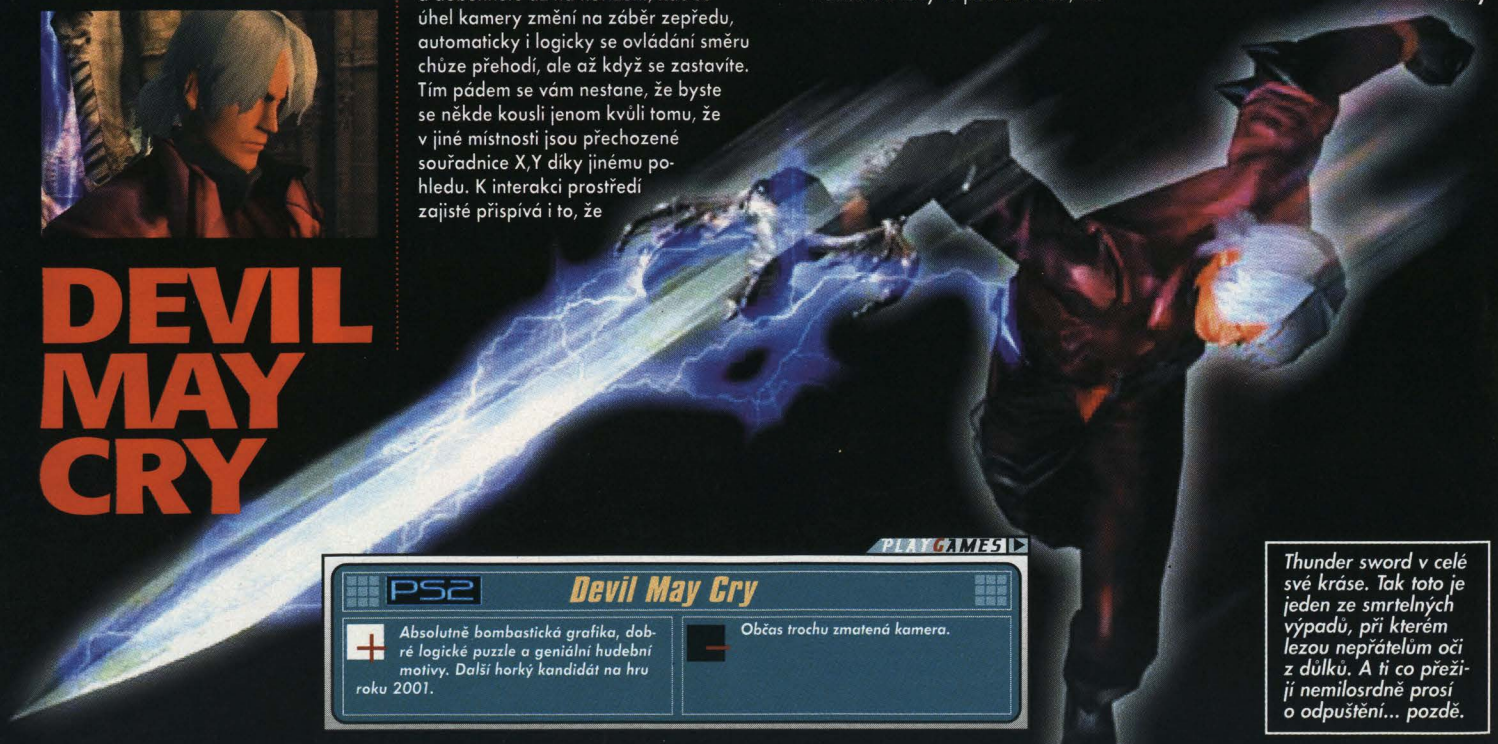
*Portál na vysutém mostě. Když jsem poprvé toto místo viděl, oněměl jsem v tupém úžasu...*



většina věcí k něčemu slouží. Tedy dalo by se říci, že o manipulaci se většinou nejedná, řadu věcí opravdu lze rozbít, skleničkami na stolech počínaje a velkými tabulemi v oknech konče :-) Ale nejenom ničením je člověk živ a tak na vás autoři přichystali celou řadu puzzlů. Vlastně celá hra je jeden velký hlavolam, v každé misi budete neustále něco hledat a logicky zvažovat, kde to je, abyste se k tomu přes hordu nepřátel nakonec dostali.

Hudba a zvuky to jsou dvě věci, které by si zasloužili dalšího Oscara. Zvuků je snad milion a jsou krásně čisté, postavy jsou skvěle dabované a dokonce je to vidět na jejich mimice. Ale hudba ta je bombastická. Každá pasáž ve hře rovná se extázi. Při vstupu do chrámu uslyšíte krásné ženské chorály, při soubojích zase divokou elektronickou hudbu jako vystřiženou z Matrixu. To vše geniálně sladěné. Takže pamatujte Devil May Cry je hra nad kterou určitě plakat nebudete, a když už, tak jedině blahem.

**Stoky**



PLAYGAMES

**PS2 Devil May Cry**

| + | – |
|---|---|
| Absolutně bombastická grafika, dobré logické puzzle a geniální hudební motivy. Další horký kandidát na hru roku 2001. | Občas trochu zmatená kamera. |

*Thunder sword v celé své kráse. Tak toto je jeden ze smrtelných výpadů, při kterém lezou nepřátelům oči z důlků. A ti co přežijí nemilosrdně prosí o odpuštění... pozdě.*

V Gotham City se opět rozrůstá kriminalita, je třeba povolat někoho, kdo tomu udělá přítrž. Zavolejte Batmana!

# BATMAN: VENGEANCE

Podobně jako Acclaim se svým Batman&Robinem na Ps One, tak se i Ubisoft pokouší uspět s hrou založenou na námětu klasického komiksu BATMAN. Avšak, narozdíl od Acclaimu berou svou práci trochu zodpovědněji a nespokojí se s napůl odvedenou prací (doufám...). Děj hry vás zavede opět na území Gotham City, města, které je kriminalitou prožrané skrz na skrz. A právě to je pro temného rytíře příležitost, jak prosadit své kladňácké choutky.

Ve své touze prosadit spravedlnost a nastolit ve městě pořádek, budete nejdříve muset čelit řadovým pěšákům podsvětí, než se dostanete na kloub známým osobnostem, jako je třeba Joker (namluvený Markem Hammilem - taky nevím, proč to rovnou nedali Nicholsonovi. Aha, už vím - prachy!), Poison Ivy, Mr. Freeze a další bestiálové. Všichni tito Bossové budou nacpáni zhruba v 22 misích, rozčleněných do pěti epizod. K tomu, abyste vůbec měli šanci prodrat se až ke zdárnému konci vám samozřejmě pomůže i řada přátel v podobě Batgirl a dalších sympaťáků (ale rozhodně ne tak sličných). :-)

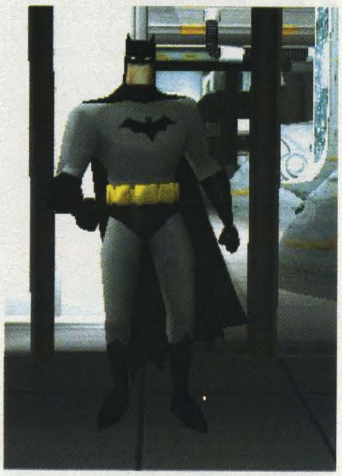
Ale nebudou to přátelé, kteří za vás budou mluvit. Budou to především vaše zbraně a speciální bojové techniky. K přemísťování vašeho hrdiny časem a prostorem nevyužijete jen a pouze jeho končetiny, ale i výdobytky moderní techniky v podobě Batmobilu či Batplanu.

Grafické zpracování hry je založeno na atraktivnosti a jednoduchosti komiksu, čímž rozhodně nijak neutrpí hratelnost. Kdo by taky pořád chtěl koukat na realisticky ztvárněný „dokonalý" svět. Naopak v jednoduchosti je krása a o Batmanovi to platí dvojnásob. Jednoduchá grafika dává skvěle volný průchod plynulé animaci a ztvárnění grimas na obličejích záporáků.

Hra má navíc pro dokonalé doplnění příběhu obsahovat i 30 minut filmových sekvencí a podporu Dolby Surround. Bohužel už v ranné fázi má hra několik dost podstatných nevýchytů s kamerou, které snad autoři do vydání jistě odstraní.

Stoky

*Dramatická situace - Batman se snaží o usměrnění toku nenávisti u dalšího záporáka.Bohužel bezvýsledně.*



PLAYGAMES

**PS2 Batman: Vengeance**

\+ I na svou jednoduchou grafiku má dobrou hratelnost a skvělou animaci. Veliký výběr zbraní a „Batmanovských" pomůcek všeho druhu.

\- Práce kamery by měla být podstatně vylepšena, někdy ji prostě rupne a vy nevidíte vůbec nic :-(

## FINAL FANTASY X

*Kdo jednou propadl kouzlu RPG her, určitě nedá dopustit na snad největší, nejslavnější a nejgeniálnější hru v tomto žánru, která kdy byla vyrobena. Už Final Fantasy 7 nadchla miliony fanoušků po celém světě, zatímco osmý díl byl spíše zklamáním, devátý byl opět skvělý. A nyní se konečně chystá díl desátý, který jako první bude mít premiéru na Playstationu 2. Ovšem s tím prvenstvím není konec, protože hra jako první ze série bude mít fungl novou grafiku v plné podpoře 3D, takže už žádná předrenderovaná pozadí. Ale nebojte se, výkon PS2 je takový, že detailů rozhodně neubude. S původním plánem udělat hře vynikající On-line podporu musel Square díky technickým problémům zatím skoncovat a bude tedy implantována až do FF XI. Škoda, ale teď už se nedá nic dělat. Taktéž systém bojů má být zcela nový. Ujal se ho Toshiro Tsuchida známý především z her Front Mission, které patřily k těm nejlepším ze světa strategie na PSX. Novinkou bude i použití Summonů, kteří se budou moci aktivně zúčastňovat vašich bitev. Další novinkou jest i to, že vašim postavám byla dána možnost konečně promluvit. Ale komu vyhovovala spíše otitulkovaná verze, ať nezoufá, jdou v pohodě zapnout. V příštím čísle této hře věnujeme více prostoru a podíváme na zoubek příběhu samotnému.*

# METAL GEAR SONS OF LIBERTY

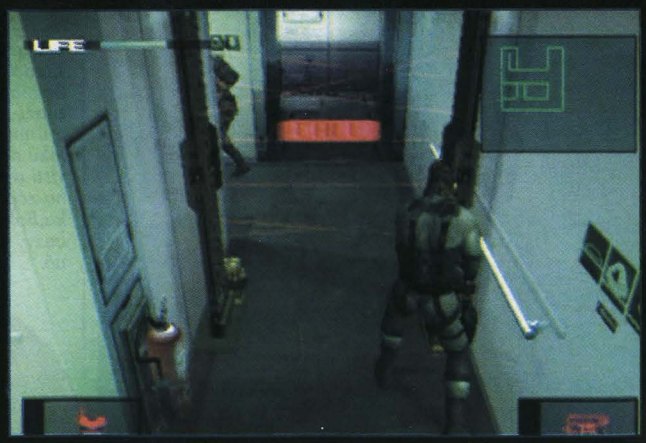
Není na světě asi jiné hry, na kterou by se čekalo s takovou očekávaností jako na Metal Gear Solid 2. Už jeho předchůdce ukázal tenkrát na PSX, že žánr taktické špionáže je ten, po kterém celý svět touží. Nebylo člověka, který měl PSX a nepěl by na MGS jen a jen chválu. Jediná hra, která vyvolala takový boom, byla snad RPG sága Final Fantasy. A nyní se k nám pomalu, ale jistě blíží Solid Snake podruhé - v pokračování Sons of Liberty.

V minulém čísle jsme nakousli ožehavé téma o tom, že některé passage z této bombastické hry mají být odstraněny a zcela přepracovány. Od té doby už uplynulo spousta hodin a my vám můžeme prozradit několik novinek.

Důležitá otázka se týkala uvedení hry na trh v Americe, což by mohlo mít dopad i na Evropský kontinent. Podle tiskových zpráv žádný odklad nehrozí. Jediná změna, která s americkou verzí souvisí, je odstranění scény, kde figuruje budova World Trade Center. Nicméně MGS 2 by měl i nadále vyjít kolem poloviny listopadu (resp. 13. listopadu). V Evropě by se měl objevit kolem ledna až února roku 2002. Hurááá!

A co nového nám další díl přinese? Každopádně to bude „solidní" grafika, která předvede, co všechno PlayStationová bedničkа druhé generace umí. Přece jen, když Snake stojí na palubě lodi, která pluje pod mostem, na kterém jezdí desítky aut za deštivé noci, kapky vody se odrážejí od všeho, na co narazí a blesky osvětlují celou scenérii razantním světlem - to je panečku pastva pro oči! Ale nejenom grafikou je člověk živ, a tak jsme zvědavi, co nového přinesl samotný interface hry.

Základní schéma zůstalo zhruba stejné. Budete se pohybovat z pohledu třetí osoby tak tiše, jak jen to bude možné, abyste na sebe neupozorňovali kolemjdoucí náhodné chodce, v podobě krvelačných vojáků, dychtících vás dostat za každou cenu. K tomu vám bude pomáhat váš radar prvního z dílu a codec (dorozumívací zařízení), taktéž použitý v prvním díle. Vypadá to, že zas tak moc novinek tady není, ale opak je pravdou. Hlavní rozdíl oproti dílu předchozímu je to, že budete moci nejen okrádat postavy, které omráčíte či jinak zabavíte, ale budete je moci použít i jako živý štít a chránit jimi sami sebe. Tím to ale nekončí, jakmile někoho omráčíte, je nutno ho i někam odklidit, aby stráže nepojaly podezření a nešly vám po krku dříve, než se vůbec stačíte rozkoukat.




## SHOTS

**EVIL TWIN: Cypriens Chronicles** je horkým favoritem stát se jednou z nejlepších her roku. Díky své bestiální grafice a spoustě šikovných nápadů se zařadí mezi akční adventury, na které se jen tak nezapomíná. Samotný příběh se inspiroval vizemi známého režiséra Tima Burtona (Ospalá díra, Batman), který nás zavádí do fantasmagorního světa malého sirotka Cypriena. Cyprien to nemá na světě jednoduché a dítko dlouho zkoušené osudem se nakonec uzavírá do sebe, aby se ocitlo ve světě Undabed. Spolu s ním tam jsou ovšem vtaženi i jeho kamarádi a hlavně medvídek Lenny, který je pro Cypa něco jako zpovědník. Grafickému

# SOLID 2

**Druhý díl dokonalé špionážní akce už na sebe nenechá dlouho čekat. Pokochejte se zatím obrázky a nechte se unést zajímavostmi, které jsme si pro vás exkluzivně připravili.**

Pokud jim to mozek nebo spíš AI dovolí a spatří vás, má Snake fungl nové combo, při kterém rozdá sadu pěstovek a zakončí je efektním kopem. Pokud někoho překvapíte doslova a do písmene se zbraní v ruce, může se vám rovnou vzdát a pokud i nadále budete zaměřovat jeho partie, začne se klepat strachy a většinou z něj vypadne nějaký užitečný předmět (náboje a pod. – co jiného. :-)

Vojáci nad sebou mají i nadále informační ikonu, jako tomu bylo dříve. Otazník nad hlavou nepřítele jasně značí, že se mu něco nezdá, ale příčinu tohoto počinu zatím nedokáže vysvětlit. Pokud stojíte u zdi a to tak nešikovně, že vám třeba čouhá kus kabátce, na obrazovce jasně uvidíte ve zmenšeném obrazu pohled z očí tohoto vojáka, jak kroutí hlavou nad vaší nešikovností a pomalu si to šine rovnou k vám. To mi připadá jako skvělý nápad!

Aby nezůstalo jenom u vojáků, interakce prostředí se také podstatně zlepšila. Nyní můžete střílet do všeho, co vás napadne. Skla se tříští, trubky vedení páry lze prostřelit, načež z nich začne prýštit pára, která vám pomůže zlikvidovat nejednoho nepřítele atd. atd.

Co říci závěrem. Snad jenom to, že my zatím ještě žádný neděláme. V některém dalším čísle se určitě rozepíšeme o dalších novinkách, které se k nám donesou, abychom vás dostatečně navnadili na příchod krále.

**Stoky**

PLAYGAMES

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

\+ Vypadá to, že MGS porazí zase jenom MGS. Grafika a hratelnost naprosto úžasná (zatím) a ani nevypadá, že by se nějak chtěla zhoršit.

– Ha ha ha... Co to je?

shots

koncertu, který si na vás tým In Utero připravil, prostě nelze odolat. A abyste si procvičili nejenom ruce, ale i mozek, je pro vás připraveno neuvěřitelné množství hlavolamů a dokonale temný příběh.

Jak je asi vidět ze screenshotů, grafika je úžasná a vypadá to, že nejenom tvůrcům Silent Hillu připadá prostředí záchodků okouzlující.

**Na první pohled výborně vypadající RPG, které si už nějaký ten rok dává pěkně na čas. Doufáme, že se to vyplatilo a tvůrci nás zavedou do krajů stejně fantastických, jako se to povedlo například Bioware v Baldurs Gate na PC.**

# LEGEND OF ALON

Co to vlastně je za prapodivnou hru, s tak divným názvem, ten Alon D'Ar? Není to nic jiného, než dávno ohlášené RPG Eternal Blade, již představené na E3 2000 (tomu říkám doba). A tak téměř po roce úprav snad konečně spatří světlo světa již tuto zimu. Za scénářem celé hry stojí již ostřílený vypravěč Christy Marx (Twilight Zone, Babylon 5, Teenage Mutant Ninja Turtles), který slibuje, že nudit se rozhodně nebudete.

Příběh bude zasazen do země Chandar, kde žije Jarik, mladý válečník označený podivnými mystickými symboly, jehož rodná vesnice byla nedávno zmasakrována (zní to jako dobré klišé – nic originálního to tedy rozhodně není). Bude tedy vyslán do světa,

aby ...bla bla bla.... bla bla bla, pravý důvod se stejně dozví až někdy v polovině hry.

Jeho putování nebude snadná záležitost. Samotný svět je doslova roztrhán na kusy a skládá se z množství malých plovoucích kontinentů, na kterých žijí odlišné rasy lidí i nelidí. Údolí a úpatí hor obývá rasa Orinů (Jarikovi lidé :-)), na vysočině žijí válečnice Kemarran, močály obývají Dagani a jako zástupci nelidské rasy jsou zde Sarojinové – napůl lidi, napůl ještěři. Právě oni zbudovali síť mystických portálů skrz celý Chandar.

Ale na cestě nebude rozhodně sám. Vaše parta se rozroste až na čtyři lidi (nic moc), s tím rozdílem, že každou postavu bude moci ovládat jeden hráč (a to si zas necháme líbit). Dokonce nezávisle na tom, kdy se zrovna připojí. Takže, když přijde návštěva, stačí, když uchopí joypad a pomůže vám

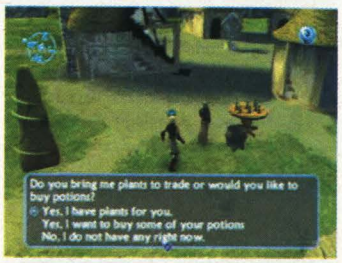
SHOTS

# 007 Agent Under Fire

**Nové dobrodružství neodolatelného svůdce žen opět na světě! Kdo koupí – neprohloupí!**

**JAMES BOND** je **AGENT UNDER FIRE** a vy se můžete na vlastní kůži přesvědčit, že jeho život opravdu není vůbec tak snadný a báječný, jak se může zpočátku zdát. Tentokrát musí Bond čelit armádě klonovaných vojáků spolu s jejich vůdcem Malpravem – hlavou celé teroristické organizace. V tom mu zajisté pomůže okouzlující Zoe.

**Styl: RPG | Výrobce: Stormfront Studios | Vydání: prosinec 2001 | Hráčů: 1-4**



*Krásné scenérie i husté souboje, to vše v geniální grafice, co víc ještě chtít. Snad dobrou zábavu a hratelnost.*

*Oko pozorovatele nebo oko Sauronovo? Každopádně jeho pozornosti jen tak neuniknete!*

# D'AR

pomstít se na odporných monstrech, kterým se v tu chvíli srazí krev v žilách. Jestliže návštěva nepřijde, nevadí, počítač to zvládne za ni. Celý bitevní systém bude realizován v pseudo-realtimové podobě, podobně jako u Final Fantasy, kdy budete mít jednu až dvě sekundy na naplánování dalšího útoku.

Samozřejmě za zabití monster je odměna v podobě zkušenosti na vylepšení atributů vaší osobnosti – síly, obratnosti, zacházení s mečem, sekerou, magickými zbraněmi apod.

Sympatické je, že si na počátku hry budete moct vybrat, jakou cestou se vlastně vydáte. Jako začátečník(ce) budete umět jen některé z mnoha dovedností a postupem hry se z vás stane buď skvělý čaroděj, mrštný válečník nebo obratný zloděj. Aby hra nebyla příliš lineární, bude k dispozici řada vedlejších questů.

Grafika sama o sobě je velmi okouzlující, plná detailů a realisticky vypadajícího prostředí. Hrdinu budete sledovat podobně jako u Summonera z pohledu třetí osoby, přičemž každé hlavní postavě bylo prý věnováno aspoň 2000 polygonů (no, Drakan 2 má dvakrát tolik), ale co naplat, i tak to vypadá super. Hra má v pohodě běžet při 60 framech za sekundu i při pohybu okolí složeného ze 150 000 a více polygonů, k tomu všemu dynamicky osvětleného, antializovaného s animací veškerého ošacení na lidech. Jsem zvědav, jak to dopadne – výkon by na to byl, ale... není všechno zlato, co se třpytí! Každopádně Legend of Alon D'Ar vypadá na jedno z nadějnějších RPGček Playstationu 2. Nevím jestli to je tím, že není skoro čemu konkurovat, protože RPG akce na PS2 ještě stále není na takové úrovni jako třeba na PC. Děj i herní styl mi trochu připomíná již zmiňovaného Summonera, a tak uvidíme, jak si s tím tvůrci nakonec poradí. Času už jim moc nezbývá, protože hra je ohlášena již na zimu tohoto roku. Tak ať jim to vyjde a máme co pařit přes vánoční prázdniny.

**Stoky**

PLAYGAMES

**PS2 Legend of Alon D'Ar**

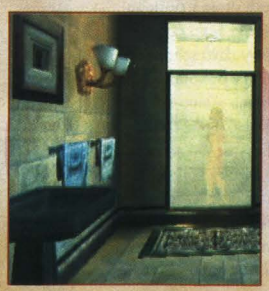
\+ *Vypadá skvěle a rozlehle. Jestli bude i v konečné verzi možnost hrát dobrodružo ve vícero hráčích hratelnost by tím stoupla na maximum!*

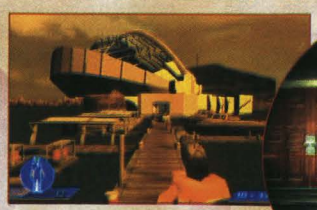
– *Možná příliš klišovitá zápletka, který místy připomíná Summonera a dalších tisíc her. Uvidíme,co z toho autoři vytěží.*

shots

Nightshade a spousta jeho starých přátel. Ve více jak 10 exotických úrovních budete čelit těmto zloduchům, a to jak svým důvtipem, tak technickými vymoženostmi z Q-laboratoře. Děj tak bude rozdělen do akční části, do stealth akce a povinné honičky na různých strojích.

Celá hra poběží ve vysoce detailním 3D prostředí. Za zmínku stojí masivní mořská ropná věž, nebo podmořská základna. Hra by měla podporovat multiplayer mód až pro čtyři hráče.





Koho pak to vidí oko mé, sličné tělo dívky ve sprše, osamocené dlouho nezůstane...

shots

Styl: Akční | Výrobce: Free Radical | Vydání: prosinec 2001 | Hráčů: 4

# TIME SPLITTERS 2

Ke konci tohoto roku, by se měla na pultech našich prodejen objevit FPS akce (střílečka z pohledu první osoby) Time Splitters 2, která těží z úspěchu předchozího dílu.

Herní engine byl prý značně zdokonalen, což umožňuje zobrazit daleko větší a kvalitnější pozadí a speciální efekty, které tuto hru provázejí, jako jsou sníh, kouř, déšť a pod. Vaši protivníci budou mít značně upgradovanou AI, tudíž se budou vyhýbat vaší střelbě, nebo naopak útočit tak rychle, aby vás co nejvíce překvapili. Jejich modely mají být až dvakrát lepší než v díle předchozím. Taktéž zbrojní arzenál má obsahovat více zbraní - pistoli s tlumičem, laserovou pušku, automatickou brokovnici, plamenomet, s kterým když přijdou do styku, budou hořet nějakou tu chvíli, přičemž když se jich někdo dotkne

schytá to taky. Včetně vás. Ve své časové pouti zabrouzdáte na Divoký západ nebo do období Studené války. Každý typ obtížnosti přitom bude nabízet zcela jiné postavení nepřátel v akci. Hra se tentokrát spíše soustředí na hru single-playera, ale mulťák zajisté podporuje také.

PLAYGAMES

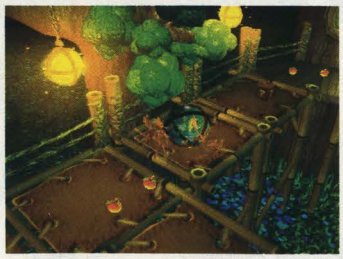
**PS2 Time Splitters 2**

+ Větší inteligence nepřátel, vylepšené modely postav a velký výběr efektních zbraní

− Příliš standardní mise: deaktivujte kamery, zastřelte mutanty, aktivujte výtahy.

Styl: Akční | Výrobce: Travellers Tales | Vydání: listopad 2001 | Hráčů: 1

# CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX



Crash Bandicoot se stal díky své hratelnosti a zábavnosti pro většinu mladšího hráčského publika doslova bohem-maskotem. Proto se autoři rozhodli věnovat také platformě PS2 další pokračování. Crash tedy zase bude odolávat hněvu bláznivého doktora Cortexe, který chce zase jednou tyranizovat celou poklidnou planetu.

Netřeba asi připomínat, že Crash je velice zdařilá, zběsilá plošinkovka, ve které jde především o rychlost a zručnost při přeskakování různých platforem, což se vám snaží překazit veliké množství obludných nepřátel. Od dílu předchozího přibylo několik věcí, které rozšíří schopnosti tohoto tvora. Jsou to dvě unikátní techniky odstraňování nepřátel a především další stroje k postupu rozmanitou krajinou (letadla, jeep apod.)

Grafický engine plně využívá schopností PS2, a tak hra může běžet v pohodě při 60 framech za sekundu. K tomu všemu bylo přidáno spousta detailů i efektů, tudíž se teď můžete podívat na graficky skvěle propracovanou Afriku, Arktidu či Divoký západ.

Celá hra by vás prý měla zabavit zhruba tak 60 hodin, ale jenom v případě, že se budete chtít nabažit maximálního množství krystalů, gemů a relikvií. Tak hodně štěstí, tedy v budoucnu.

PLAYGAMES

**PS2 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex**

+ Vypadá na velmi zdařilé pokračování již zaběhlé série, plně využívající vlastnosti PS2. Odpočinková hra.

− Hra s primitivním příběhem. Dospěláka bude nejspíš nudit.

Styl: Akční | Výrobce: Pipe Dream Studios | Vydání: listopad 2001 | Hráčů: 4

# STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

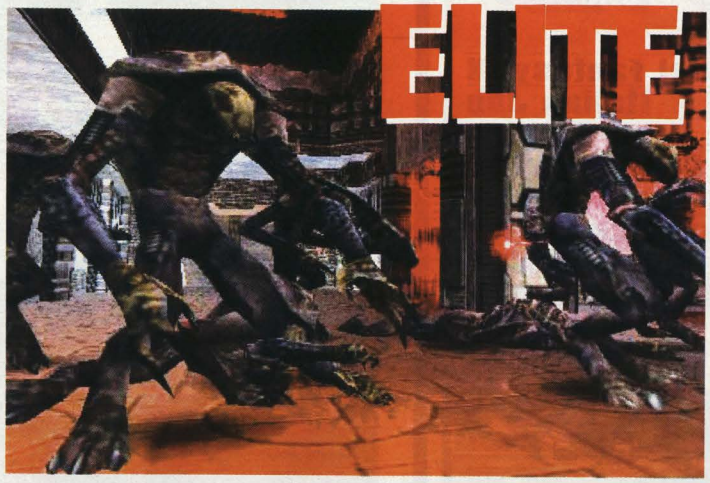
Pro všechny fandy Star Treku je tu předělávka akční hry z PC, hry, která si získala uznání i těch, kteří Star Trek zrovna nemilují.

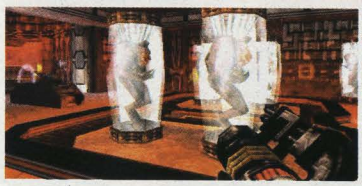
Hra, stejně jako filmová předloha, sleduje děj na palubě vesmírné lodě Federace – Voyager a její cestu z Delta Kvadrantu zpět na Zemi. Ale jak už to tak bývá, něco jí zkříží cestu a na vás je, abyste celý problém rázně vyřešili.

Hra vás provede celými 30 levely single playeru, přičemž si autoři vzali inspiraci především ze hry Half Life, takže o interakci s prostředím nebude nouze. Ale pohybovat se v 30 misích po jediné lodi by asi byla nuda. Proto hráč bude občas „paprskován" do jedné z dalších pěti alienských lodí, z nihž asi nejzajímavější je právě loď Borgů. Abyste se na své misi necítili osamoceně, budete si sebou moci vzít až devět zbraní futuristického vzhledu o neuvěřitelném ničivém výkonu. Navíc se vám nabídne možnost, vyrobit si zbraně vlastní výroby, nebo je prostě ukrást nepříteli.

Vizuální ztvárnění hry se velice podobá filmovému. Hi-Tech vzhled levelů je zde cítit naplno, stejně jako dokonalost efektů zpříjemňujících atmosféru hry, která je ještě umocněna nelineárností příběhu. Nejednou se vám stane, že se budete muset rozhodnout pro větší nebo menší zlo, kdy budete muset obětovat buď někoho z vašich lidí (užiteční to tvorové), nebo dojde k vyhlazení půl paluby vaší lodi.

Hra slibuje i možnost multiplayeru až ve čtyřech hráčích, což by mohlo z pouhé akční hry, udělat věc pro konání kolektivních strestných výprav do řad vetřelců. :-)





PLAYGAMES

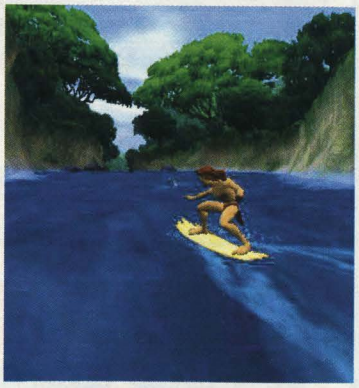
**PS2 Star Trek: Voyager Elite Force**

+ Veliká interakce s prostředím a nelineární příběh a dobré grafické efekty

– Proti verzi na PC, možnost multiplayeru jenom ve 4 hráčích

Styl: Akční | Výrobce: Ubi Soft | Vydání: Listopad 2001 | Hráčů: 1

# DISNEY'S TARZAN



Tarzan, král džungle se vrací v podobě nové akční hry, která rozvine vaše představy o extrémních sportech. Kdo by to byl řekl, že Tarzan vládce a pán džungle, bude muset utíkat před vědci, kteří chtějí jeho i jeho opičí přátele podrobit podrobnému vědeckému zkoumání a jiným experimentům. A tak při svém útěku a následných odvetných akcích bude muset předvést nejeden akrobatický prvek.

Hra je tak rozdělena na dvě části. První obsahuje levely s tématikou extrémních sportů a druhá je jakousi adventurní plošinkovkou. V extrémní první části tak zkusíte, jaké to je, být uvázán za nohy liánou a zkoušet tak jednoduchý bungee jumping, nebo surfovat na vlnách divoké řeky. Zde budete muset být velice opatrní a pomocí analogového joypadu tak čelit značným překážkám v podobě šutrů, či krvelačných a hlavně hladových krokodýlů.

V plošinkovém levelu budete většinou okázáni přeskok visících lián a tenkých větví, na kterých budete balancovat jako o život, abyste se dostali do další úrovně.

Grafika hry se přímo inspirovala nedávno uvedeným animovaným filmem a rozhodně vypadá velmi nadějně. Autoři přidali k tomu všemu přidali do hry spoustu nových dějství, které by měli hru udělat ještě více zajímavou, než byl film samotný.

PLAYGAMES

**PS2 Disney's Tarzan**

+ Dobrá grafika a skvělá animace. Spousta výborných nápadů a dva herní režimy

– Zdá se, že tato hra bude spíše pro děti, než pro většinu odrostlejších hráčům, ale to se dá u tohoto typu her očekávat

## PSX

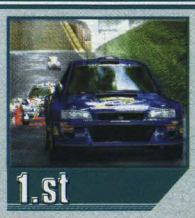
1.st

2.nd

3.th

1. Dog Sheep 'n' Wolf
2. Final Fantasy IX
3. Italian Job
4. Spider Man 2: Enter Electro
5. Chrono Cross
6. Tony Hawk Pro Skater 2
7. X-Man Mutant Academy 2
8. Alone in the Dark 4
9. WWF Smackdown! 2
10. World Scariest Police Chases

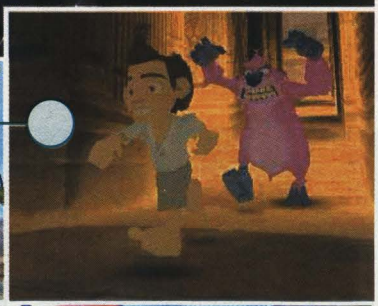
## PS2


1.st

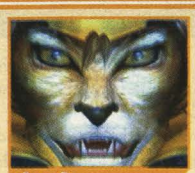
2.nd

3.th

1. Gran Turismo 3: A-Spec
2. Resident Evil: Code Veronika X
3. Grand Theft Auto 3
4. Onimusha: Warlords
5. Tekken Tag Tournament
6. F1 2001
7. Herdy Gerdy
8. Half Life
9. Madden NFL 2002
10. Time Crisis 2



## REDAKCE


1.st

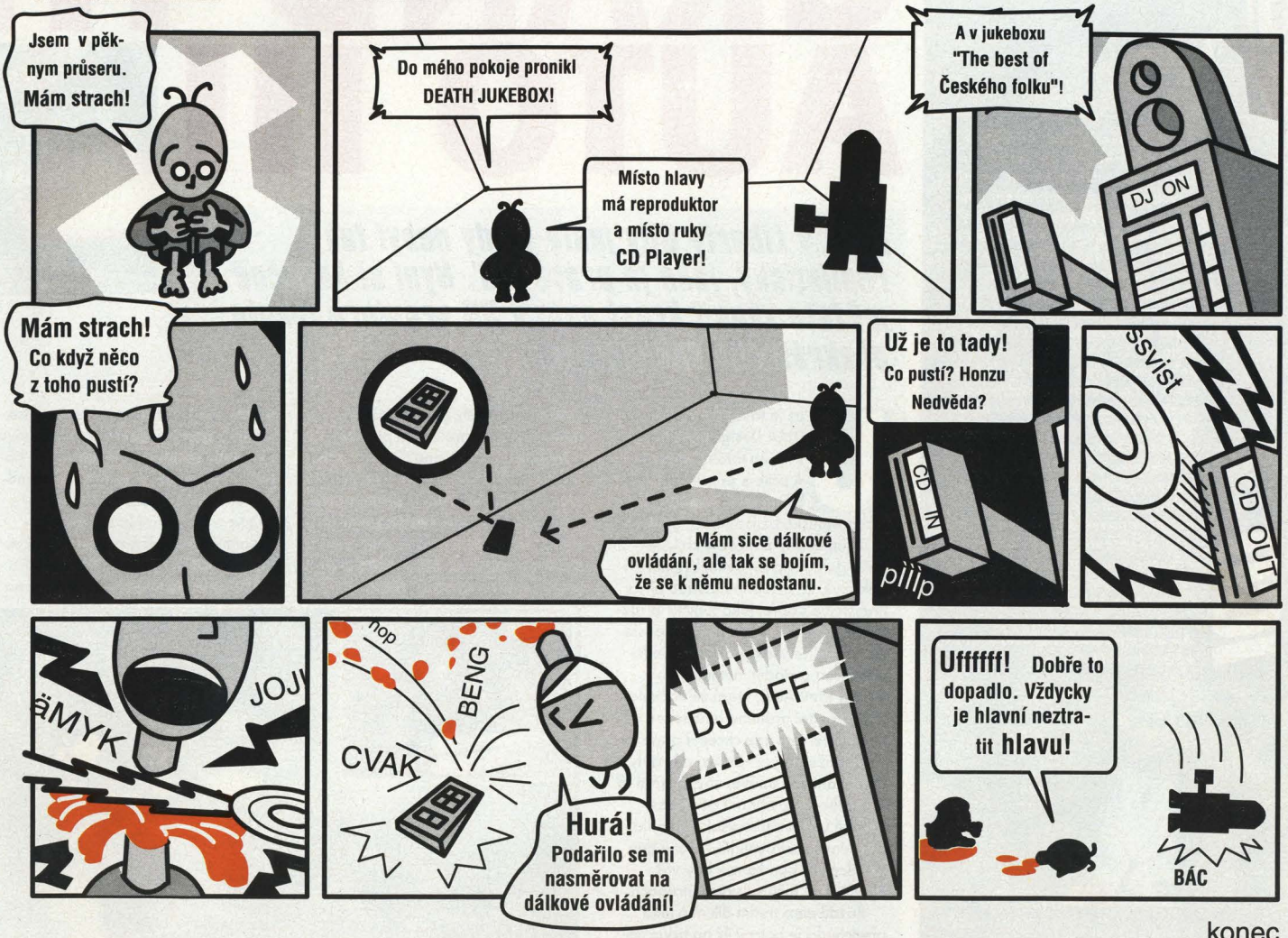
2.nd

3.th

1. Chrono Cross
2. Silent Hill 2
3. Gran Turismo 3: A-Spec
4. Herdy Gerdy
5. Resident Evil: Code Veronica X
6. Red Faction
7. F1 2001
8. Blood Omen: Legacy of Kain
9. Alone in the Dark 4
10. Spider Man 2: Enter Electro

# KARU

## death jukebox




konec

# INTERVIEW

Vdnešní době plné násilí, rychlých aut a zombií jsme neodolali a pokusili se o alespoň krátký rozhovor s jedním z hlavních (ne-li nejhlavnějších) hrdinů hry SHEEP DOG'N'WOLF, a to přímo s tupou ovcí. Její neodolatelný šarm a flegmatičnost nás zcela uchvátili. Vyhledali jsme proto nejbližší stádo tohoto bohulibého tvora a vybraného kousku, který od spásání trávy vytrhne jen lepší tráva a závan beraního deodorantu, jsme se zeptali:

***PG: Chutná vám zdejší tráva?***

**Sheep:** (dlouhé přežvykování, drobná pauza, tupý pohled) „BÉÉÉÉÉÉÉ".

***PG: Nepřijde vám, že zákroky vašeho ochránce DOGa vůči vynalézavému smolaři WOLFovi jsou příliš hrubé a násilné?***

**Sheep:** (krátké přemýšlení, několik poskoků k další hlávce zelí) „BE E".

***PG: Ale i přesto, nemělo by být úspěšné zcizení vašich kolegyň korunováno většími ovacemi?***

**Sheep:** (dlouhý tupý výraz, pokývání hlavou ve smyslu BLBÉÉÉÉÉÉ).

***PG: No, pojďme k další otázce. Jaký je to pocit, být nesena nad hlavou WOLFa? Netlačí vám přitom na plný žaludek?***

**Sheep:** (protáhlý obličej a odvrácení se od nás tmavší částí těla) „BLÉÉÉÉÉÉÉÉÉ".

***PG: Téměř ve všech levelech zažíváte různá dobrodružství jako je létání, plavba na voru atd. Jaký je to pocit?***

**Sheep:** (otočení se k nám a radostné skákání na místě, naprostý nezájem o pastvu) „BÉÉÉÉÉÉÉ".

***PG: Nepanuje mezi vámi určitá závist, když nejste WOLFem vybrána pro určitou misi zrovna vy?***

**Sheep:** (flegmatické pokývání hlavou ze strany na stranu) „BÉ".

***PG: Těší vás zájem, který je vám věnován ze strany WOLFa, nebo své popularitě nevěnujete pozornost?***

**Sheep:** (naprostá strnulost a mlčení, pouhé čumění).

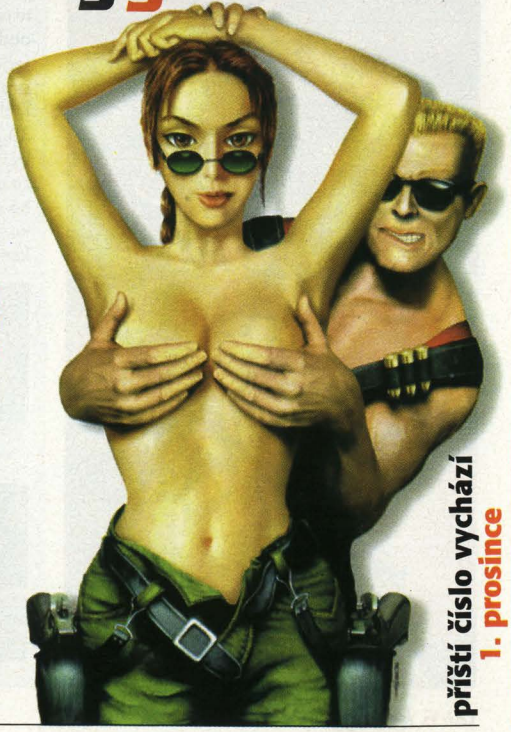
***PG: A závěrečnou otázku v našem plodném rozhovoru bych směřoval opět k potravě. Nemáte po pastvě žízeň?***

**Sheep:** (dlouhý tupý výraz, přivírání očí, pomalé sklánění hlavy k zemi a následné pád do hlubokého spánku či komatu) „BZZZZZ".

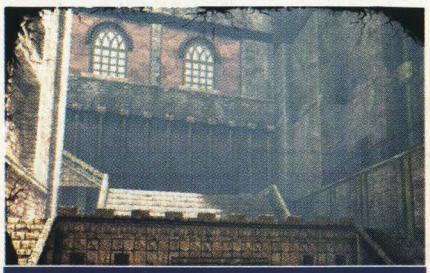
***PG: Děkujeme za rozhovor.***

Playgames

ukážeme vám víc než ostatní



příští číslo vychází 1. prosince

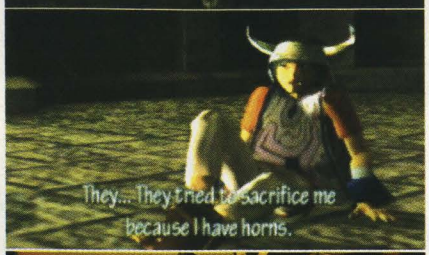


# ICO

*V této nové originální adventuře od Sony se budete pohybovat po starém, odlehlém a hlavně velmi rozlehlém hradě s mladíkem jménem Ico. Ten byl pro svůj odlišný zjev (narodil se totiž s rohy) vypuzen ze své rodné vesnice a zamčen právě na tomto hradě. Zde Ico znuděn všedním životem začne sít a vysní si sličnou mladou dívku, která se mu zhmotní přímo před očima. Jů..*

*Toho ovšem chce využít zlá královna a její přisluhovači, kteří všude pasou po vaší dívce a chtějí ji použít pro královnin experiment – vložení duše královny do dívčina těla.*

*Zápletka dobrá, grafika více než skvělá, k tomu všemu hromada puzzle, prostě vše, co by měla pořádná adventura mít. Za zmínku stojí, že veškeré dialogy budou namluveny v originále. To znamená jazykem, kterým se mluví v tomto království a je tedy předem jasné, že mu asi nikdo z nás neporozumí. Ale nebojte, jsou připraveny klasické anglické titulky.*



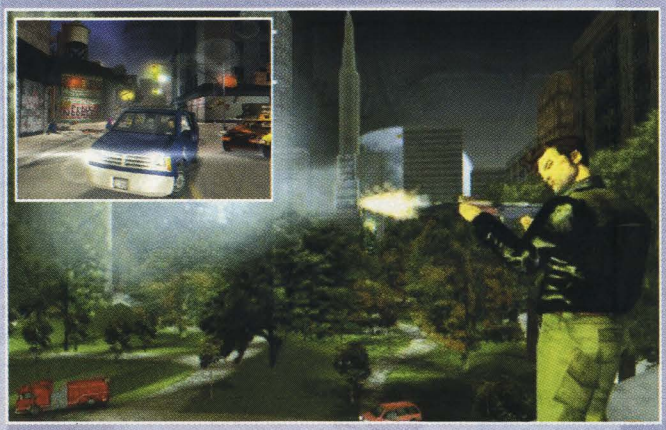
# GRAND TH AUTO III

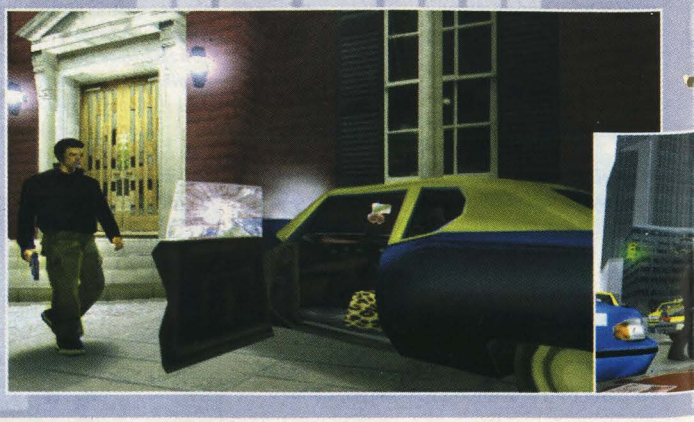
**Život v Liberty City ještě nikdy nebyl tak realistický, jako je právě teď. Nyní si konečně můžete zkusit krást auta v 3D prostoru tohoto překrásného velkoměsta.**

Už je to nějakou dobu, co DMA Design přišli na svět s něčím totálně novým. A přitom právě oni způsobili nejednu revoluci v herním průmyslu. Už na Amize předvedli, že jim žádný žánr není cizí. Ve svém geniálním krvavém Walkerovi dokázali, že zvládnou drsnou akční hru, stejně dobře, jako logické a roztomilé Lemmingy. Ale na PC a posléze na PSX se však proslavili především hrou o zloději aut jménem Grand Theft Auto, která se dočkala pokračování druhého a nakonec i třetího, které vám zde chceme představit. Jestliže oba předchozí díly byly do nekonečna opěvovány, díl třetí už jest třeba vyzdvihnout do nebes. Dlouhé utajování se však vyplatilo a vy dnes můžete vidět i hrát jednu z nejlepších her, kterou kdy váš PlayStation točil ve svých útrobách.

Rozdíl mezi třetím dílem a jeho předchůdci je patrný již na první pohled. Engine hry byl totálně přepracován, nebo spíš byl použit úplně jiný. :-) Na svět se již nebudete koukat z ptačí perspektivy a nebudete marně hledat tu tečku, s kterou nastoupíte do onoho obdélníčku, abyste jezdili okolo čtverečků symbolizujících domy (ne, tak strašný to nebylo). Nyní si můžete pohyb v Liberty City vychutnat v pravé 3D podobě, přímo z pohledu třetí osoby.. K tomu, aby to všechno vypadalo co nejvěrohodněji bylo použito velikého množství efektů simulujících bouřku, mlhu, zimu, prudké osvětlení bleskem, oslnění sluncem nebo pouhým výstřelem. Město je monstrózně vymodelováno s maximální pečlivostí a rozděleno celkem na tři části – obytnou zónu, obchodní, neboli komerční zónu a těžce industriální průmyslovou zónu. Zpočátku sice budete jezdit jenom v omezeném prostoru, ale s přibývajícími úkoly se oblast vašeho působení značně rozroste. Město je neuvěřitelně veliké, domy překrásně rozmanité a ulice plné lidí i aut. K úspěšné orientaci vám poslouží real-time mapka, ve které jsou pro lepší přehlednost označeny potencionální mise. Zde stojí za to říci, že všechny mise, které budete plnit mají svůj pevný časový rozvrh, některé lze plnit jen ve dne a jiné pouze v noci.

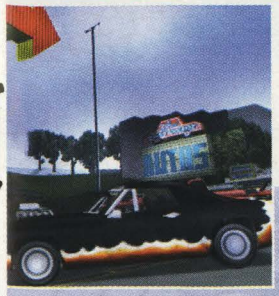
Jak už název sám napovídá, vaše gangsterská kariéra je přímo svázána s auty, a to jakéhokoliv typu. Vozový park je vskutku velmi pestrý. V misích budete využívat jak auta terénní, tak rychlá v podobě sportáků, či užitková v podobě autobusů, náklaďáků a podobně. Ovládání je samo o sobě jednoduché X – akcelerace, čtverec – brzda a R1 – ruční brzda, kterou uplatníte především při projíždění zatáček ve velké rychlosti. Přitom můžete libovolně měnit pohled kamery na pohled třetí osoby, pohled z kamer, nebo přímo na mód z vlastního pohledu, jako tomu je u simulátorů. Ale co je nesporně tou největší výhodou tohoto již tak promakaného 3D světa je to, že kdykoliv můžete ze svého vozítka vystoupit a případné smělé chodce nebo policajty sklidnit razantním útokem buď dobře mířenou ranou pěstí, nebo některou ze zbrojních pomůcek, kterých jsou zde desítky. Vlastně můžete použít cokoliv, co máte po ruce od basebalové pálky až po plamenomet.





Styl: Akční | Výrobce: DMA Design | Vydání: listopad 2001 | Hráčů: 1 | Memory karta: 256kb

# EFT



Hudební i zvuková stránka hry jsou perfektní, hru provází řada tracků nejrůznějšího ražení. Každé auto, nejen že se jinak chová, ale ono i jinak zní. Po pravdě, bylo by trošku smutné, kdyby náklaďák měl zvuk jako Trabant, ale zde autoři vůbec nešetřili. Stejně tak je vystižena i atmosféra velkoměsta, ve kterém se to podivnými šumy jen hemží.

Pokud tedy vyhledáváte chvilky napětí, divoké honičky v autech i hlasitou střelbu z ručních zbraní, pak je GTA 3 pro vás tou pravou volbou.

**Stoky**

PLAYGAMES

**Grand Theft Auto 3**

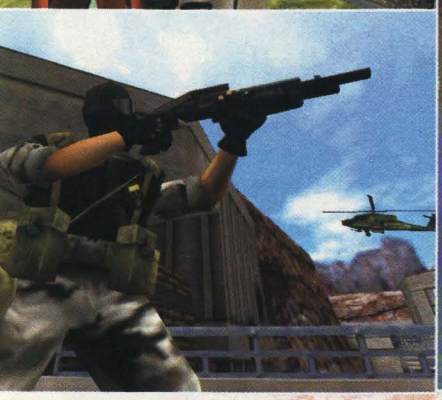
EXTRA HIT!!!

Skvělá akční hra, ve které máte výbornou volnost pohybu a možnost používat značnou část předmětů. To vše v geniální grafice.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Grand Theft Auto 2 - Driver 2 -

**Styl: Akční | Výrobce: Gearbox | Vydání: listopad 2001 | Hráčů: 2 | Memory karta: 256kb**



*Jedna z největších pecek z platformy PC a DC konečně přichází i na PS2.*

# HALF-LIFE

Half-life není nutno představovat ani nám konzolistům. Hra roku 1998, která získala nemálo ocenění a neodmyslitelně se zapsala do historie PC her právě dorazila i ve verzi pro našeho miláčka PS2. A hned na úvod vás mohu ubezpečit, že se hoši z Gearbox jen nevezou na geniálním enginu firmy Valve, ale že celou hru pěkně rozebrali, oprášili... tu přidali to a tu zas ono a výsledek je více než potěšující.

Ale hezky od začátku. Hra začíná vaším příjezdem (hrajete v roli vědce Gordona Freemana) do tajných laboratoří společnosti Black Mesa a již zde si povšimnete, že tato hra nebude jen další obyčejná střílečka, ale že má „něco" navíc... to „něco" je právě atmosféra, která vás již od počátku naprosto pohltí. Projíždíte komplexem a jen užasle sledujete, jak základna žije svým vlastním životem. Roboti přenášejí materiál, hlídky obcházejí stanoviště, technici opravují nefunkční dveře... do toho všeho krásný ženský hlas, popisující vám situaci na základně. Jedním slovem nádhera. Když konečně dorazíte na místo, zjistíte, že se s experimentem čeká jen na vás, a tak honem do šaten, převléct se a hurá do toho a půl je hotovo.

Half-life však není simulátor vědce, ale pěkná 3D smažba. A tak není divu, že se něco pokazí... a kávovar to rozhodně nebude. Jak to v takových tajných laboratořích bývá, tak se otevře brána do jiné dimenze. A jako naschvál do dimenze, kde žijí samé nepřátelské hnusoby. A je tu problém... Vy beze zbraně, základna plná vetřelců a svačinu jste zapomněli doma na stole.

Jestli se těšíte, jak to těm alienům natřete, tak se těšíte správně, protože vězte, že vám v tom bude pomáhat celkem 17 zbraní (o dvě více než v PC verzi :-)), spousta NPC (interakce s prostředím je zde výtečná) a v neposlední řadě také výborně provedené joypadové ovládání, hlavně díky možnosti locknout si target, tzn. zamíříte, podržíte tlačítko a alien už se vám ze zaměřovače nevykroutí. HL podporuje rovněž myš a klávesnici, kteréžto nejsou u nás zatím k dostání.

Co se grafické podoby týče, tak se tvůrci dušují, že zde bylo na postavy použito 4x více polygonů než v původní verzi (to bychom si také prosili :-)), a že byla „údajně" šíleným způsobem vychytaná animace postav. To ovšem nejsem schopen posoudit. Vypadá to skvěle a to mě osobně stačí.

Zvukově se hra pohybuje v nadstandardní hladině a spektrum zvuků se skládá převážně ze všemožných bum-bác-pif-paf-sem-tam-nějaký-hlas zvuků, které jsou však samplovány se smyslem pro detail a dramatično a rozhodně nemáte pocit, že se něco opakuje... u střílečky celkem úctyhodný výkon.

Závěrem ještě herní režimy. Máme tu klasický Half-life, Skimirish mód – zde bojujete v arénách až proti osmi počítačem řízeným protivníkům (obdoba Q3A) a samozřejmě klasický split-screen deathmatch mód. Co je ovšem lahůdka oproti všem předchozím verzím je přítomnost celé nové epizody Decay, kterou lze hrát v kooperativním režimu, a která je hlavním esem celého PS2 Half-lifu.

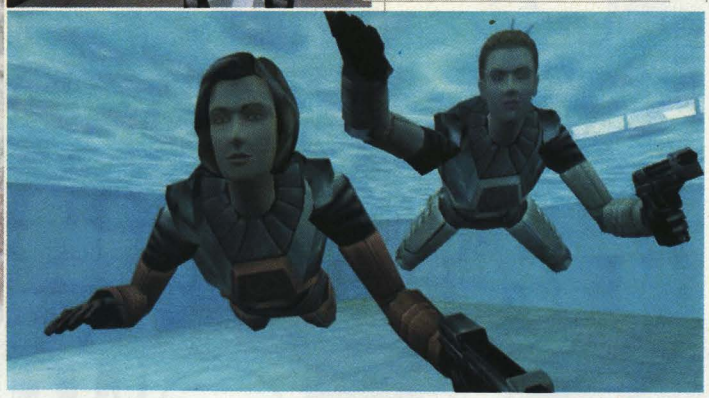
Takže čapněte joypady a dejte těm hnusákům co proto. Tahle hra stojí za to.

**Marů**

## RADY CHYTREJCH

### Šmejd z vesmíru

**Tady je každá rada drahá. :-) Prostě jestli někdy v průběhu hry uvidíte, že na vás něco leze (teď nemyslím rýmu nebo chřipku) a nedá si to říct po dobrém, popadněte nějakou pořádnou práskačku a vysvětlete mu hezky po pozemsku, že mezidimenzionálními bránami není radno jen tak procházet.**



PLAYGAMES

**Half-life** PS2

*Výborně předělaný, krásně vyladěný, nové módy a lepší grafika. Takový je Half-life ve verzi pro PS2. Rozhodně jedna z nejlepších střílček, jakou můžete mít.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Quake 3 · Rainbow Six · Spec Ops ·

Styl: RPG | Výrobce: Volition | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 125kb

# SUMMONER

**Démonologie je věda složitá a nejeden dobrodruh při studiu této vědy skončil v propasti temnot. A právě RPG s Vyvolávačem démonů vám může poskytnout dostatečné „Know How", aby se právě vám tohle nestalo.**

Summoner – Vyvolávač a posel smrti, přesně tak by označili obyčejní lidé Josepha, hlavního hrdinu stejnojmenné hry. Joseph se narodil se znamením Summonera, jehož schopností je, že dokáže vyvolávat démony a jiná mystického stvoření, která se většinou nechovají zrovna přátelsky.

Když mu bylo devět let, přepadli jeho vesnici barbarští nájezdníci za účelem obohacení sebe sama, popřípadě zneuctění a následného zamordování poklidných obyvatel. Joseph se tehdy rozhodl použít své schopnosti Vyvolávače a povolal na pomoc vesnici démona. Bohužel ho ještě zcela neovládal a démon vykonal většinu krvavé práce za barbary, srovnal vesnici se zemí a zabil většinu jejích obyvatel. Od té doby se Joseph zařekl, že už nikdy nic takového znovu nezkusí, ale to ještě netušil, že situace se po pár letech bude opakovat. Tentokrát byl však hlavním cílem o sám. Nájemní vrahové měli pouze příkaz tyranského císaře dovést Summonera Josepha živého či mrtvého. A tak začíná jeho pouť proroctví Vyvolávačů démonů, o kterém zatím nemá ani tušení. Intro končí - hra začíná a věřte, že se jedná o jedno z velmi rozsáhlých RPGček, které vás nenechá pár týdnů pořádně vyspat.

Vizuálně se řadí k hrám, ve kterých ovládáte postavu z pohledu třetí osoby(tudíž shora), přičemž zde si můžete kameru ladit podle potřeby efektním zoomem, jako tomu je například u PC Mythu či PSX Populouse. Grafika je celkem na slušné úrovni, i když zpočátku skoro ničím nezaujme, já osobně jsem byl prvním pohledem dost zklamán, ale hned po první hodině hraní oceníte krásné scenerie, které si na vás autoři připravili. K tomu všemu je pro hráče připraveno kromě hlavní dějové linie celá řada subquestů, kterých je snad nekonečně. Kdo zná Arenu od Bethesdy, asi pravděpodobně ví, o čem je řeč. Nevím, jestli jsou generovány náhodně, nebo předem naprogramovány, ale pokud jste tzv. honiči zkušenosti, můžete si být jisti, že hru budete moci hrát i měsíce jenom plněním těchto subquestů. Jedná se většinou o ne zrovna kvantitativně rentabilní činnosti, jako dones zprávu z místa A do místa B, nebo najdi zloděje klenotu bohatého kupce. Ale nějak se na skvělý meč a dobré brnění vydělat musí. Tyto zbraně uplatníte zejména při souboji (kde jinde, že?), které mi připadají celkem originální na PS, ale vyskytly se už na stařičké Amize (Shadowlands). Zpočátku budete bojovat sami, a tak nebude problém věnovat se své postavě. Podobně jako u Vagrant Story, máte možnost násobit svůj útok takzvaným chain combem, když ve správný okamžik stisknete nějaké směrové tlačítko. Tak můžete úspěšně blokovat nepřítele a dokonce do těchto útoků přidávat i různé efekty, jako je paralýza, leech (vysávání HP) a pod. To vše je hezké, ale jakmile získáte větší počet postav, budete rádi, když se v boji zorientujete. Ne, že by snad byl špatně proveden,ale budete muset mít oči neustále na stopkách, aby se vám partička dobrodruhů nerozutekla po širém okolí, ve snaze ušetřit vám práci. Na druhou stranu je velmi pěkné, jak vás dobrý healer/caster dokáže podpořit v boji. Zatímco do nepřítele bušíte sekerou, co to dá, kouzelník z povzdálí sesílá blesky, či firebally na nebohá stvoření temnot. K tomu všemu si můžete na pomoc přivolat Summona, který tentokrát poslouchá až moc dobře, takže se z bojů časem stane hezká podívaná. Kooperaci mezi postavami je zde věnováno hodně logických problémů, kdy dokonce budete muset nejednou rozdělit skupinu na několik částí, abyste byli schopni dokončit nejeden hlavolam. Requestr dovedností zůstává zhruba na standardní úrovni. Dovednosti zacházení se zbraněmi, kouzly, šperháky a pod., veskrze nic nového. Vše lze postupně vylepšovat získanou zkušeností při mordování příšer.

Aby se vám lépe chodilo z místa na místo, je zde externí mapka ve stylu Final Fantasy pro pohyb v krajině a interní pro pohyb v normálním prostředí. U obou jsem shledal absenci jakéhokoliv zvětšení, či možnost poznámek, tudíž ji nepoužívám, jelikož je už lepší si to prostě a jednoduše zapamatovat.

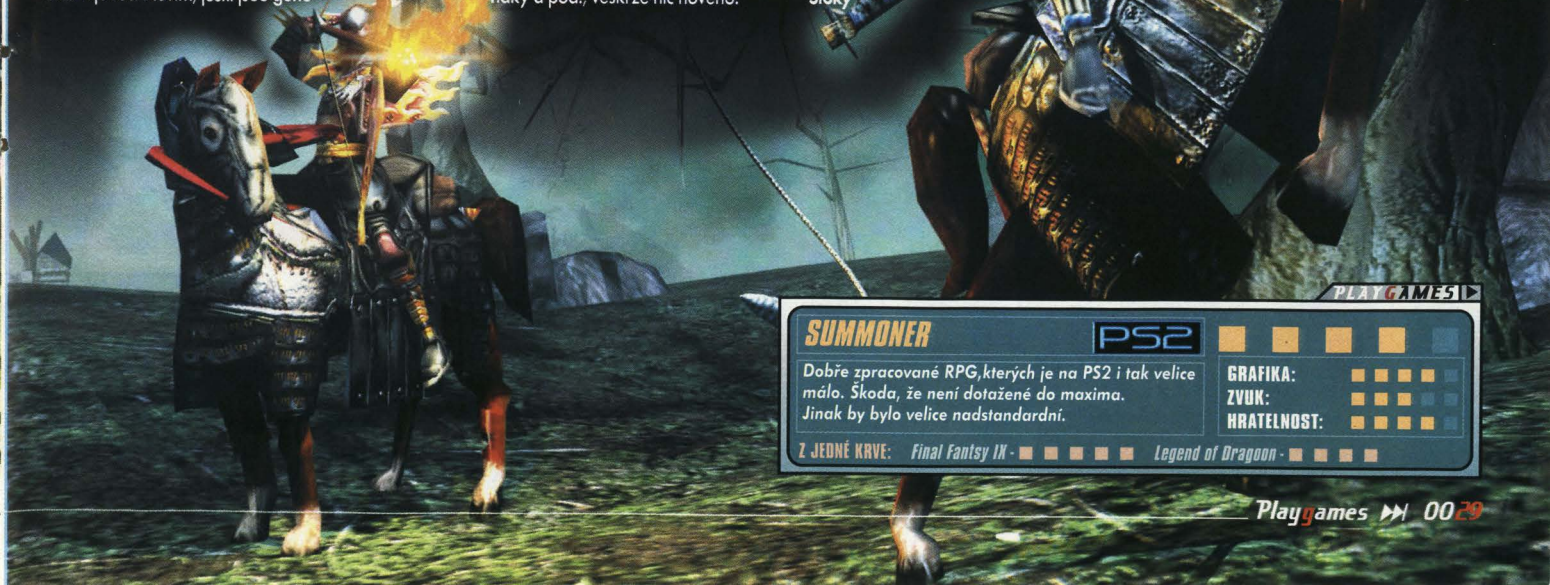
Co se hudby týče, celkem je na dost dobré úrovni, ale žádný super extrém. Některé pasáže připomínají J. M. Jarrého, jiné jsou jako vystřižené ze Soul Reavera, na DVD bych možná čekal víc.

Je na čase přejít k temným stránkám hry. Za prvé to jsou celkem dlouhé nahrávací doby jednotlivých lokací. Za druhé je to vyptávání se lidí na něco. Což mi dost chybělo. Když máte najít například člověka, kterému máte předat vzkaz ve městě XY, je to věc spíše náhody nebo dlouhého pátrání. Města jsou extrémně velká a všichni lidé v nich se neustále pohybují. V tom by nebyl žádný problém, ale bohužel se každý zajímá jenom o sebe. Takže se vám nestane to, co bylo v Areně samozřejmostí. Tam se stačilo zeptat, a dotyčný vám podal zprávu, jestli vámi hledanou osobu neviděl někde poblíž. Čím blíže jste byli, tím detailnější popis místa výskytu jste od náhodných chodců dostávali. Škoda.

Škoda také je, že autoři do hry nezačlenili 24 hodinový cyklus, natož pak roční období, což by určitě přispělo k celkovému dojmu a atmosféře. Místo toho si dali záležet, aby bylo vidět nedokonalé vykreslování vzdáleného okolí, což by si vzhledem k výkonu PS2 mohli odpustit.

Ale i přes tyto dnes už základní nedostatky, si Summoner udržuje atmosféru hry, do které když se zakousnete, tak vás jen tak nepustí. Jedině, že byste ji museli vrátit jako já po třiceti hodinách hraní. :-(

**Stoky**



PLAYGAMES

**SUMMONER** PS2

*Dobře zpracované RPG,kterých je na PS2 i tak velice málo. Škoda, že není dotažené do maxima. Jinak by bylo velice nadstandardní.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Final Fantsy IX* - *Legend of Dragoon* -

**Styl: Akční adventure | Výrobce: Infogrames | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok**

# DOG, SHEEP 'N' WOLF

Ovce, pes a vlk. To jsou tři známé postavy především z komiksů Warner Bros. Kdo zná příběhy Willa E. Coyota, pravděpodobně postřehl, že má i neméně zábavného bratrance Ralpha, který si vypěstoval zvláštní fetiš na ovce, jak už to tak vlci dělávají. A tak není divu, že se děj hry točí právě okolo toho, jak se snaží mermomocí nějakou tu pochoutku ukrást. A úkol to nebude snadný, protože jak název napovídá, ovce jsou hlídány psem Samem.

Hra ovšem netěží jenom z těchto postav, ale pomalu ze všech Warnerovských komiksů, může se vám tudíž jednoduše stát, že potkáte pana Prasátko (které je suprově nadabováno), nebo samotného Road Runnera. A jelikož komiks je komiks a hra se za něj rozhodně nestydí, můžete si být jisti, že se nasmějete dosyta. Už samotné intro je animované takovým způsobem, že jsem brečel smíchy. Různé Ralphovy úšklebky stejně jako grafické zpracování celého okolí je prostě super.

Hra samotná vás uvede skvělým Tutorialem, ve kterém se naučíte základnímu ovládání Ralpha. V průběhu Tutorialu budete instruováni jak a co dělat samotným Duffy Duckem, který nejednou použije monstrózních převleků, aby vám ukázal, jak na věc. Naučíte se tak pomalu plížit k ovcím, používat maskování v podobě křoví, aby vás Sam nezahlédl a pod. Sam je případ sám pro sebe a pokud se nebudete zjevovat blízko jeho stádečka, nechá vás být. O tom, jak na tom jste, vás bude informovat tzv. Samometr, který se nachází v horním rohu obrazovky. Pokud jste v bezpečí, je zelený, pokud je oranžový, znamená to, že si máte dávat bacha, protože Sam pravděpodobně něco tuší, ale pokud je červený, tak většinou nestačíte nic jiného, než plivat zuby skrz Samovu pěst. Na to, abyste ho patřičně ošálili a ovečku ukořistili budete potřebovat pěknou řádku vynálezů v podobě feromonů, které ovce-samice přilákají, píšťaly, kterou Sama zhypnotizujete, nebo gumu, kterou si katapultujete ovci na místo určení.

Ovládání je v celku slušné, pomocí analogového joypadu nebo směrových šipek v pohodě ovládáte Ralpha, který většinou poslouchá na první pokyn. Bohužel jinak tomu je s kamerou, která se občas natočí tak nemotorně, že se Ralph pomalu nedá udržet na úzké lávce. Stejně tak jsem se občas dostal do situace, kdy odněkud nebylo úniku a musel jsem chudáka Ralfíka poslat ke všem čertům.

Zvuková stránka hry je geniální sama o sobě, spousta dabingů a zvukových efektů vystřižených přímo z komiksu dělají hru naprosto perfektní. Bohužel, spousta hlavolamů vyžaduje značnou přesnost, rychlost i vychytralost. To dělá hru poněkud těžší, což asi bude vyhovovat puzzle maniakům, ale ne normálnímu hráči. Proto ode mně nedostane hodnocení naprosté bomby (za kameru a obtížnost), ale pouze maximální počet na stupnici.

**Stoky**

*Cože? To snad není možný! Jak to tak vypadá, mám zase problém, dneska se všichni převlíkaj za všechny. :-( Jak pak mám tu ovci poznat, he?*

PLAYGAMES

**Sheep, Dog 'n' Wolf**

*Absolutně bombastická hra založená na tvrdých základech komiksu. Geniální ozvučení a bombastická animace z ní dělají absolutní špičku. Bohužel trochu více obtížná.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Toy Story 2* · *Spyro the Dragon 2*

Styl: Akční | Výrobce: Cross | Vydání: říjen 2001 | Hráčů: 1 | Memory karta: 200kb

# SKY ODYSSEY

Vždyť létat je tak snadné. A ve Sky Odyssey je to ještě snadnější. Kdo si myslí, že SO bude nějaký simulátor držící se striktních pravidel, asi se trošku zklame. Hra má do simulátoru ještě pěkně daleko, což neznamená, že prvků ovlivňujících váš let je nějak málo. Zpočátku máte na výběr pouhé tři letouny, ale hned záhy se váš arzenál o nějaké to letadlo rozroste. A tak se budete moci proletět v dvouplošníku jménem Swordfish nebo ve stíhací BF-119. Kdo čeká nějakou urputnou akci podobající se Red Baronu, bude asi pravděpodobně také zklamán. Pokud tedy nejde o akční hru, o co vlastně?

Jde především o pilotáž. Hra nabízí hned několik modů, ve kterých můžete otestovat své pilotní dovednosti, z nichž za zmínku stojí právě „Adventure" mod, který je podkreslen i dobrým příběhem. Budete se muset naučit pěkné akrobatické kousky, abyste byli schopni splnit rozličné mise spočívající například v sestřelení letmo uložených terčů, přistání na vodě či průlet jeskyní.

Ovládání stroje je celkem složité a využijete na něj snad všechny tlačítka joypadu najednou. Jo klapky, to je věc. Ještě k tomu se samozřejmě každé letadlo chová jinak, takže v tréninku je vaše síla.

Grafická stránka hry je na poněkud nižší úrovni. Chudé modely vlastně zachraňují jenom textury, ale slabá grafika je vyvážena dobrou atmosférou a rozmanitostí misí, kterých zde najdete celých čtyřicet. Mínusem celé hry budiž i to, že nepodporuje žádnou formu mutliplayeru, což mi v dnešní době připadá poněkud podivné a zbytečně zanedbané.

PLAYGAMES

**Sky Odyssey** PS2

*Celkem slušná hra, ve které se proletíte v letadlech bez toho, abyste vůbec vystřelili. Škoda nedotažené a chudé grafiky.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Tak teď jste mě dostali, fakt nevím.... no prostě nevím no!*

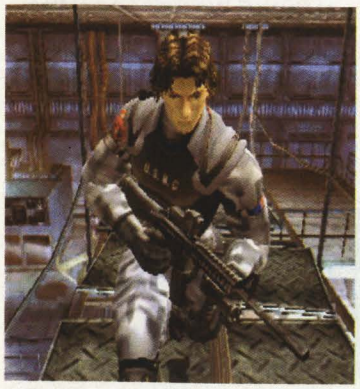
Styl: Akční | Výrobce: Deep Space | Vydání: duben 2001 | Hráčů: 1 | Memory karta: 156kb

# EXTERMINATION

Datum: 24. prosince 2005. Kdesi v Antarktidě leží vědecká základna, která se náhle odmlčela. Na místo určení je tedy povolána speciální jednotka, která bohužel vinou havárie nedoletí. Štěstí v neštěstí je, že se zřítí někde poblíž. Teď je tedy na vás, abyste se dostali přímo na místo určení a zjistili o co GO.

Příběh je jako vystřižený z filmu Věc, natočeného Johnem Carpenterem – mistrem hororu. Mimo jiné hra Věc už je také ve výrobě (viz. preview).

Hned po první minutě hraní si určitě vzpomenete na Metal Gear a Solid Snakea, kterého mi hlavní hrdina tak trochu připomíná celým svým vzezřením. Nic naplat, ale špionážní akce se zde nedočkáte, místo toho se Extermination snaží být spíše tajemný po vzoru Res. Evilů, což dokládá atmosférickou hudbou a prázdnými chodbami, ve kterých vás občas překvapí nějaká ta potvora v podobě červa nebo něčeho ještě hnusnějšího. Z celé hry se tak postupem času stane celkem nudná záležitost. K dobru jí budiž přičteno to, že obsahuje i řadu adventurních prvků, jako je použij baterku na výtah, sežeň klíč bůhví kde, zkombinuj předměty atd. K tomu všemu je zde i celá řádka zbraní, které můžete proti těm pár chudákům potvorákům použít, efektní laserový zaměřovač nepočítaje. Ale chyby, které autoři ve hře nasekali mluví jednoznačně v její neprospěch. Interface inventoráře je sice vizuálně skvělý, ale manipulace s ním je občas velmi nešikovná. Z ovládání pomocí analogového joypadu jsem byl zpočátku unesen, podle toho, jak hodně na něj tlačíte, postava buď běží, nebo jde či stojí. V praxi je to ale totálně nepoužitelné, hlavně pokud chcete přejít něco fakt úzkého. Skvělá grafika a pár efektních bossů, ale celkovému dojmu to už moc bohužel nepřidá – hodiny nudy ničím nenahradíš. Takže pokud máte rádi samotu, bude tato hra pro vás přímo trefa do černého.



PLAYGAMES

**Extermination** PS2

*Po grafické stránce skvěle vypadající akční hra, ale s nedokonalým ovládáním a celkem nudnou atmosférou se její hratelnost výrazně snižuje.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Metal Gear Solid* - *Resident Evil: Veronica* -

Styl: RPG | Výrobce: Namco | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok

# TALES OF DESTINY

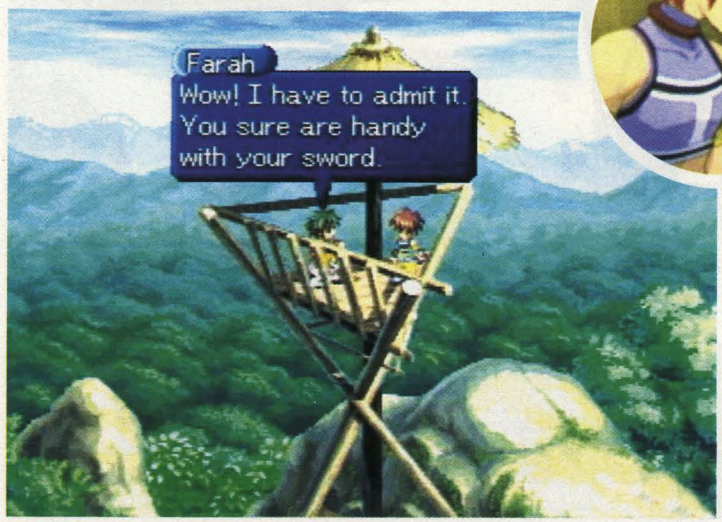
Toto je sice poněkud starší hra, ale jelikož se chystá její další pokračování a nikde ještě nebyla recenzována, klidně se zhostím tohoto úkolu a trochu vám ji představím. Tales of Destiny je klasické RPGčko vypracované v retro stylu po vzoru své starší sestřičky na SNESu jménem Tales of Phantasia. Jelikož úspěch hry předchozí nebyl zrovna malý, rozhodli se autoři nechat hře retrospektivní nádech v podobě grafiky, kterou obohatili o vkusné Manga animace. Pro přiblížení – jestli někdo z vás pamatuje starší hry Final Fantasy, nebo koupil jejich přepracování v podobě Final Fantasy Chronicles, může si udělat celkem dobrý obrázek, jak hra vypadá. Kdo ne, může se kouknout na stránku. :-) Příběh na tomto kousku místa pro recenzi nemá cenu rozebírat, ale je vskutku jednoduchý, nic nového.

Pohled hráče na hru samotnou je vytvořen zcela 2D, kdy vidíte hrdinu i dění okolo shora, jenom při bitvách se pohled změní a celá scenérie je zabírána z boku, taktéž 2D. V četných bojových sekvencích vás čeká real-timové tasení meče, čímž se oproti jiným RPG značně liší. Můžete si zvolit i tři různé varianty útoku – normální, speciální nebo kouzlení, které navíc ještě můžete dále rozšiřovat podle toho, kterým směrem (na joypadu) útok povedete.

Postupem času se samozřejmě naučíte lepší kousky, jak šermířské, tak magické. Další silnou stránkou této pravěké hry je hudba. Hra obsahuje něco kolem 90 soundtracků, ovšem je nutno opět přihlédnout k tomu, že je už nějaký ten pátek na světě.

Atmosféra a hratelnost se pohybuje někde uprostřed, ve hře je spousta nudných pasáží, kdy budete chodit jenom z místa na místo a rubat nepřátele. Na druhou stranu je tam i pár zajímavých zvratů, které stojí za povšimnutí.

ToD je dnes už taková průměrná RPG hra, která osloví už jen skalní fandy retro stylu, ale bylo by škoda si aspoň nezkusit. Kdo ví, třeba chytne!



PLAYGAMES

**Tales of Destiny**

*Poněkud starší, ale i tak celkem dobré RPG, ovšem jen pro fandy RETRO stylu. Kdo však touží po dokonalosti, jak grafické, tak námětové, toho asi neosloví.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Final Fantasy Chronicles - Breath of Fire III -

Styl: Bojovka | Výrobce: Paradox Ent. | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2 | Memory karta: 1 blok

# X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

*Možnost jak použít speciální údery vidíte už při nahrávání arény, ale vězte, že jich budete moci provádět daleko víc, než jich je zde popsáno*

A je to tu! Druhé pokračování bojové hry X-Men: Mutant Academy je na světě. A na rozdíl od prvního počinu je druhý díl více než povedený.

Ve starém osvědčeném Street Fighterovském prostředí, tentokrát v pseudo 3D prostředí máte na výběr 18 postav z Marvelova komiksu, obsahující takové hvězdy jako jsou Wolverine, Cyclop, Magneto atd.

Grafika hry je na PS One přímo uchvacující. Celé okolí je poseto slušnými texturami v 17 arénách. Uznání přitom zasluhují nejen famózní speciální efekty, ale i grandiózní kamera, která klade důraz na dramatické situace a obzvláště na závěrečný fatální úder. Hra nabízí podobně jako Tekken řadu modů. Za prvé je to Arcade mod, který když dohrajete, obdržíte na určitou postavu nějaký ten bonus. Pak je to Survival mod, který mě trochu zklamal, jelikož je stejný jako Arcade, ale po vaší smrti okamžitě končí. Ten se naopak s Tekkenovským nedá srovnat. Mod Versus je již klasikou pro hru ve dvou hráčích. Hra ale nabízí i velice zdařilý Academy mod, ve kterém si můžete nacvičit snad všechny údery.

Postavy disponují celou řadou úderů a jejich kombinováním můžete soupeře rychleji uzemnit. Speciálních úderů je také celá řada a ne jenom tři, které se vám zobrazí během nahrávání. Ovládání je poněkud složitější, ale hráčům Tekkena to snad ani nepřijde. Jediné, co je slabší stránkou hry, je nepestré ozvučení soubojů a málo motivů hudby. Jinak je to opravdu jedna z nejlepších bojovek na PS One, kterou dnes můžete sehnat.

PLAYGAMES

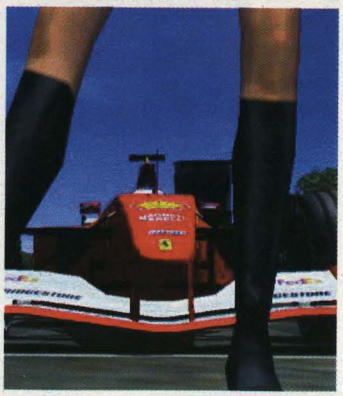
**X-Men: Mutant Academy 2**

*Za poslední dobu jedna z mála her pro PS One, která stojí za to. Tekken to sice není, ale ten jede v trošku jiném stylu. Jako 2D mlátička - SUPER.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill - Resident Evil 3 -

**Styl: závodní | Výrobce: EA Sports | Vydání: v prodeji | Hráčů: 4 | Memory karta: 256kb**



# F1 2001

***Na vašeho miláčka právě přicházejí nejlepší závody Formule 1, jaké jste měli možnost hrát. Ponořte se do světa vysoké rychlosti a spálených pneumatik... stojí to za to.***

EA Sport patří jednoznačně k nejlepším vývojářům sportovních her. Tato obrovská továrna nás každoročně zásobuje nekonečným počtem aktualizovaných, licencovaných a již do detailu propracovaných sportovních her, od klasické kopané přes basketball, hokej až třeba k rychlým autům. To je případ jejich aktuálního dílka ze světa Formule 1 s překvapivým titulem F1 2001. Samozřejmě s oficiální licencí FIA.

Řekněme si, co taková oficiální licence obnáší. Máme tu všech 17 tratí mistrovství, všech 11 týmů a 22 jezdců. Vše pochopitelně aktualizované dle sezóny 2001. Formulový fanoušek si tedy užije své, a to nejen díky jeho oblíbenému jezdci, do kterého se může vtělit, ale také především díky naprosto detailní a propracované grafice, která dodává závodům naprosto novou dimenzi. Start z posledního startovního místa se stává nepopsatelným zážitkem... Týmy jsou připraveny, do sluchátek dostáváte poslední pokyny z boxu, strategii máte připravenou... všude okolo slyšíte jen burácení motorů. Nervy pracují, srdce buší. A již se rozsvěcují startovní světla... první, druhé... páté. Je to tady, všichni vyrážejí naplno vpřed. Nic nevidíte, protože kouř ze škvařících se pneumatik vám zastírá celý horizont. Držíte se nejbližších jezdců a vidíte místo k předjetí... dostáváte se dopředu a necháváte pět posledních za sebou. Kouř se rozestupuje, první zatáčka... ouha Schumacher stojí napříč trati a motor hoří, strháváte řízení, tráva, písek, bariéra... tento závod pro vás končí, ještě ke všemu začíná pršet. Snad příště. Tak i takhle může vypadat začátek vaší kariéry a to si ani nemusíte zapínat „simulation mode", kde se prý vše chová tak realisticky, jak je to jen možné. Já mohu potvrdit, že v tomto módu jsem nebyl schopen ujet ani jeden okruh.

EA pro nás připravili spoustu herních módů a motivačních faktorů. Především je to „challenge mode", který funguje přibližně jako autoškola v Gran Turismu a kde se naučíte spoustu důležitých a potřebných manévrů od chování vozu na mokrém povrchu až po jízdu s unikajícím olejem a zajíždění do boxů. Zároveň s každým splněným úkolem se vám odemykají nové druhy šampionátů. Máme tu: Single Grand Prix, Custom Championship, Full Championship, Team-Mate Challenge a Domination. Multiplayer nám pak nabízí klasický Split-Screen, Time Challenge, Tag Team, Advantage a Last Man Standing.

Co říci závěrem? F1 2001 se díky naprosto úchvatné grafice, propracovanému systému závodů, proměnlivému počasí a možností úpravy vozů přímo v depu během závodu podařilo výborně přenést atmosféru šampionátu F1 na vaší PS2. Můžeme jen vřele doporučit.

**Marů**

***Grafika ve hře je opravdu úchvatná a při opakovaných záběrech máte pocit, že celý závod je opravdu skutečný***

PLAYGAMES

**F1 2001** PS2

*Výborně a do detailu propracované závody formule 1, které uspokojí jak příznivce arkádových akcí, tak milovníky hardcore simulátorů.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Gran Turismo 3* - *Formula 1 99* -

# ALONE IN THE DARK 4

*V roli soukromého detektiva Edwarda Carnbyho a sličné antropoložky Aline Cedrac budete pátrat po vrazích vašeho přítele, po otci Aline a starobylém kmeni Abkanis. Toto všechno se odehraje přímo před vašima očima na ostrově Shadow Island. A podle jména soudě, musí být ostrov přímo magnet na trable. Tak nějak by zněla stručná charakteristika na tento výtečný survival horor. Ale co se změnilo oproti verzi na PS One?*

*Abych pravdu řekl, mnoho toho není. Hned po spuštění je vidět, že verze pro PS2 se od svého předchůdce asi moc lišit nebude. Předrenderovanému pozadí není co vytknout a předělat ho do 3D by asi byla pěkná makačka. Takže jediný rozdíl může být v polygonovým složení objektů a postav. Ty jsou oproti PSX verzi daleko jemnější. Stejně tak manipulovatelné předměty už od renderovaného pozadí jen těžko poznáte, takže nutnost použít logického uvažování místo rychlého pohledu po místnosti a vyhodnocení situace je zde daleko větší. Zlepšené byly i světelné efekty a zobrazování stínů. Škoda, že autoři vůbec nevyužili možnosti DVD a nepřidali ani jeden bonus. Hra je jenom konverze jedné z nejlepších PSX her.*

PS2

# CHRONOCR

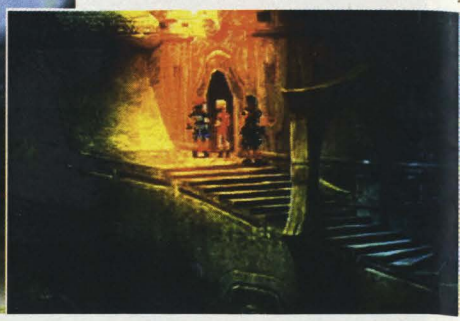
Tak abychom se vyhnuli pomlu-vám a zbytečným obviněním, je třeba předem zdůraznit, že hra Chronocross u nás nikdy nevyšla a pravděpodobně nevyjde. To ovšem neznamená, že ji nemůžete mít. Tomu, kdo častěji jezdí za hranice naší malé zemičky se může celkem snadno stát, že tuto hru uvidí za výlohou nejednoho obchůdku. V tom případě musíme jednoznačně pokynout – kupte to! Je to jedna z mála her, která byla ve většině zahraničních časopisů ohodnocena 10 body z deseti možných, tudíž – naprostá BOMBA! A kdože takovou pecku vyrobil? No, nikdo jiný než Squaresoft.

Příběh začíná tím, jak mladý hrdina Serge je vržen do paralelního světa, kde zemřel za podivných okolností před deseti lety. Jeho pouť začíná hledáním mystického artefaktu Frozen Flame, který umožní držiteli přetransformovat čas a prostor. Po artefaktu ovšem touží i záhadný Lynx, který s ním má už své plány, a tak je jasné, že se ho v Sergův prospěch jen tak nevzdá. Celé se to ještě několikrát zamotá a děj vás rozhodně nenechá přemýšlet moc lineárně, ostatně na to jsme si už u Squaru zvykli, že?

Jak je vidět ze screenů, celá hra jako by z oka vypadla sérii Final Fantasy. Ale pravda leží někde úplně jinde. Hra Chronocross se inspirovala jak provedením, tak základním konceptem příběhu u svého staršího bratra Chorno Triggera, který vyšel kdysi dávno na SNESu.

Skvělé animace, putování po mapě i geniální souboje, to vše vyšlo z osvědčeného schématu a bylo dokonce místy ještě značně zdokonaleno. Za zmínku stojí, že na rozdíl od jiných her typu Final Fantasy, se vaše bandička dobrodruhů může rozrůst na pěknou řádku lidí. K dispozici je více jak 40 charakterů, které mají pečlivě propracované dialogy a svérázné způsoby chování. Tím se samozřejmě lineárnost příběhu značně nabourává a hratelnost neuvěřitelně zvyšuje.

Ani bojové sekvence nezůstaly ušetřeny změn. Charaktery například mohou kombinovat své speciální bojové techniky pro duální útoky, mohou používat až tři různé způsoby útoku – mírný, drsnější a velice razantní atak. Pak se mají nepřátelé na co těšit. Abyste však mohli tyto zákeřné výpady podnikat, musíte mít



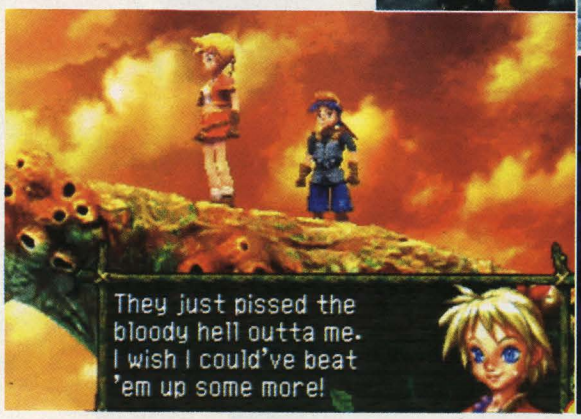
***CGI sekvence - paráda, která se jen tak nevidí. Ani neuvidí, Chronocross u nás pravděpodobně nikdy nevyjde***

**Styl: RPG | Výrobce: Squaresoft | Vydání: Asi nikdy | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok**

# OSS

***Málokdo ví, že právě ta největší pecka od Squaresoftu se k nám vůbec nikdy nedostala. Přitom právě Chronocross je onou hvězdou, která svítí na RPG nebi pro PS One nejjasněji...***

***Souboje jsou samy o sobě dost dokonalé a jejich grafické provedení značně vybočuje ze standardu PS One. Óóómocný výrobce, udělej i Evropskou Pal verzi, at nemusim jezdit do Japonska!***



k dispozici značnou zásobu Stamina bodů. Mírný útok vám sebere 1 bod, drsnější potom 2 body a razantní 3, pokud vám dojdou, postava se vám na výpady vykašle a půjde si odpočinout. Nepřátelé vás pak snadno dostanou do úzkých. Mimochodem, ti jsou překvapivě hezky vymodelováni, potexturováni i animováni. Během soubojů uvidíte nejeden ze speciálních světelných efektů, který dělá hru tak živou, jak jen může být. Kamera svým dynamickým pohybem poskytuje rozhled na celou bitvu a nikdy nepřekáží. Stejně tak jsou města a dungeony proti Final Fantasy daleko lépe propracované, jak graficky, tak architektonicky.

Co se zvukové stránky týče, je opět na vysoké úrovni. Škoda, že Square zůstává stále věrný spíše syntetické hudbě místo orchestrální, ale zde ke hře padne jako ulitá. Hudby vždy skvěle ladí s prostředím, ve kterém se ocitáte. Zvláště skvělé jsou smyčcové pasáže, které mají ve hře navodit smuteční atmosféru, což se jim úspěšně daří. Některé melodie jsou převzaty a přepracovány ze staršího Chrono Triggeru.

Ale i v takovéto hře plné dokonalosti a harmonie se najde pár chybiček. Nejedná se ani tak o technické, jako spíše o autorské chyby. Ale možná je to jenom můj názor. Poslední dobou se mi zdá, že se Square stává čím dál tím více schizofrenní. Ať jde o jakoukoliv jeho hru, hlavní hrdina nebo hrdinové procházející řadou dobrodružství, mají jeden či více zážitků z minulosti, které se jim nějakým způsobem vracejí. Děj je potom zbytečně chaoticky zamotáván a postavy jsou nuceny vše vysvětlovat dlouhými monology, aby hráč aspoň začal tušit, která to vlastně bije.

Ale jak jsem řekl, je to jenom můj subjektivní názor, Chronocross rozhodně patří mezi to nejlepší, co kdy na PS One vzniklo a neohrozí ho dokonce ani Final Fantasy. Každopádně hru hodnotím jako naprostou bombu, nemám jinou možnost! :-)

**Stoky**

***Jak je vidět postavy jsou geniálně prokresleny, přesně v klasickém manga stylu, jakp správné japonské RPG***

PLAYGAMES

**Chronocross**

*Naprosto skvělá hra s minimálními chybičkami. Pro fandy RPG povinnost, i kdyby kvůli němu měli jet až do Japonska :-)*

**EXTRA HIT!!!**

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Final Fantasy IX* - *Legend of Dragoon* -

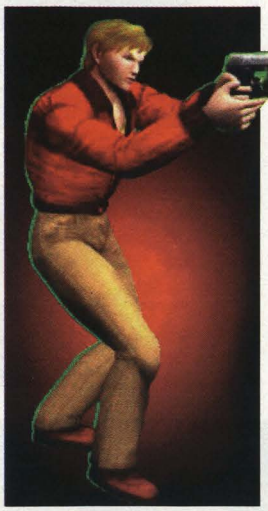
# TIME

A je to tady! První střílečka na Playstationu 2 a skutečná bomba. Namcu se zas jednou povedl husarský kousek. Aby ne, vždyť příprava TC 2 trvala nějakou tu dobu. Pro ty, kteří patří mezi nedočkavce, jež oblézají automatové herny, není TC2 zas taková novinka. Poprvé se totiž objevil už před nějakým tím rokem. Ale co se nestalo, přepracování pro PS2 zdá se být daleko dokonalejší, než původní předloha. Ale vezměme to pěkně od začátku.

V druhém díle se děj točí zase okolo padouchů (jak jinak), kteří nemají nic jiného na práci, než vypouštět do vesmíru zkázonosné satelity. Samozřejmě, že agenti VSSE neváhají a jdou jim tvrdě po krku. Jenže padouši jsou všemi mastmi mazaní a mají ne zrovna malou armádu posluhovačů, kteří jsou ochotni položit za ně i život (já bych se na to vykašlal). Takže vybalte nový G-con z krabice a hurá na věc.

Navolte „Story mod" a akce začíná! Na první pohled je jasné, že grafika je oproti prvnímu dílu úžasná (ještě aby ne, vždyť to běží na PS2), ale ona je ještě lepší než na původním Coin-up automatu. Postavy jsou daleko kvalitněji vymodelované, světelné efekty na opravdu dobré úrovni, a pyrotechnika přímo na vynikající. Každá z postav vrhá stín podle toho, odkud světlo svítí, a každý výbuch doprovází kouřový efekt tím směrem, kam vítr fouká. Prostě paráda. Co je ale překvapení největší, to je ten fakt, že do akce nejdete sami. Doprovází vás váš přítel a kamarád, kterého ovládá buď počítač nebo váš Time Crisis partner. Tak a je to venku, už jsem to prozradil! Time Crisis konečně podporuje i multiplayer mod, takže teď je zábava dvojnásobná. Pokud máte tedy kámoše, s kterým budete hrát kooperativně, je to super. Akorát musíte dávat pozor, abyste ho moc často nekrmili olovem, ale spíše mu pomáhali ze svízelných situací.

**Jméno:** Robert Baxter
**Charakteristika:** Agent VSSE, expert na pilotování veškerých letadel a vozidel.



**Jméno:** Keith Martin
**Charakteristika:** Taky agent VSSE. Jeho specializací jsou věškeré výbušniny.

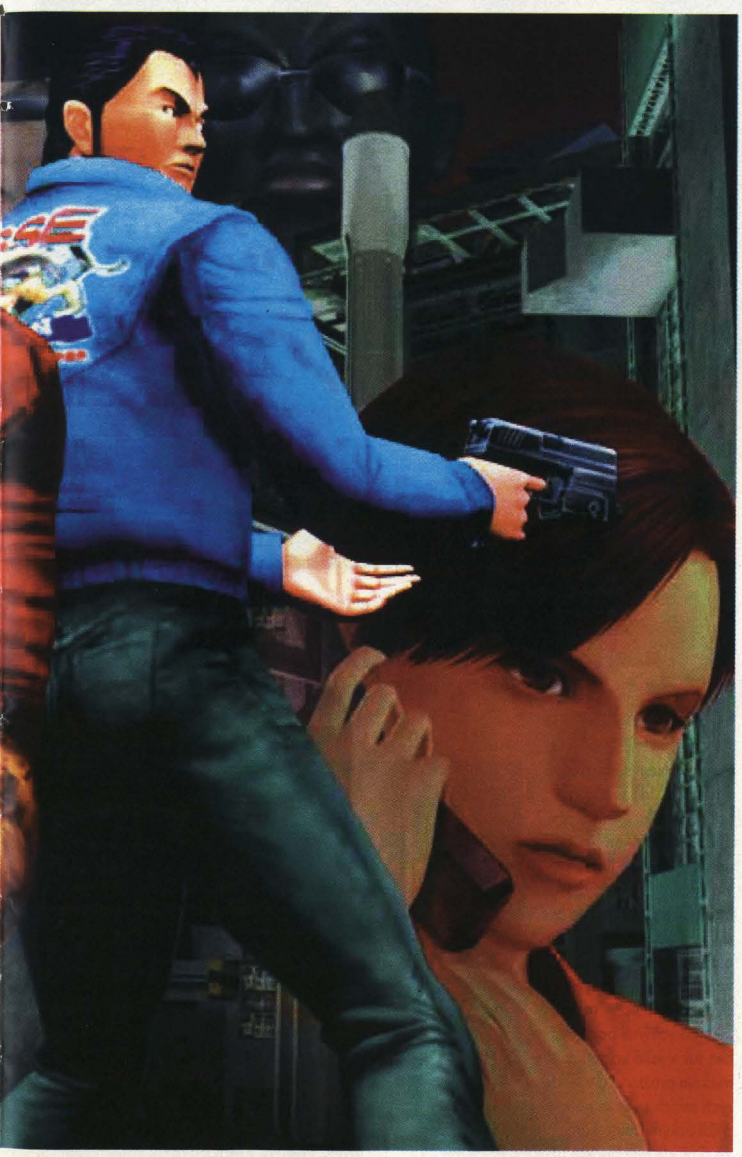
**Jméno:** Christy Ryan
**Charakteristika:** Super inteligentní agentka VSSE. Bohužel odhalena a zajata Neodynem.

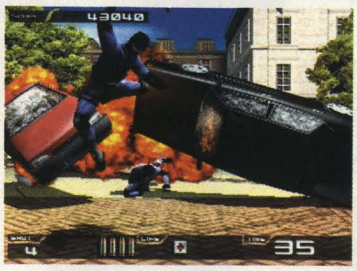
**VSSE AGENTS** tů, kteří to padouchům rozhodně nedarují a právem je zděsťují

*Střílečka jak má být, na vodě na suchu, ve vzduchu. Nikde se před vámi zloduši neschovají. Ani bych jim to neradil!*

Styl: Střílečka | Výrobce: Namco | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2 | Memory karta: 120kb

# CRISIS 2

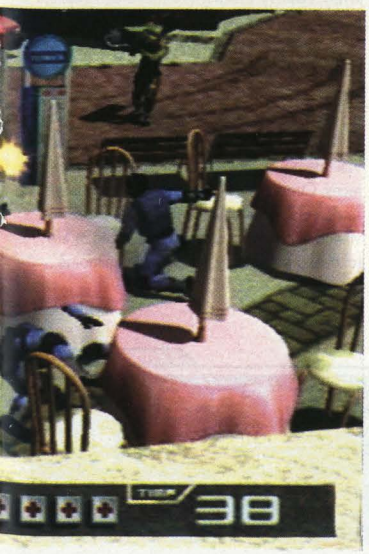




## RADY CHYTREJCH

### Střílejte do všeho

**Jak nadpis napovídá, tak se i chovejte. Hra totiž poskytuje stejně jako její předchůdce celou řadu rychlovyřizovacích prostředků. Takže pokud někde potkáte barel dost vhodný na to, abyste s ním smetli celou tlupu padouchů, rozhodně neváhejte a naperte to do něj. Teď to koupil... neřád!**



Nevýhodou je, že obrazovka se rozdělí na dvě části, ale výsledný efekt je takový, že se obraz celkově zmenší. Plynulost si vybrala svou daň. Jestliže ovšem máte Stejšny dva, není problém propojit je l-linkovým kabelem a střílet každý do svojí obrazovky, pak hra nemá chybu!

Pokud kámoše nemáte, postará se o druhou postavu počítač. Ne, že bych mu chtěl nějak křivdit, ale občas na všechno kašle nebo nestíhá, takže většinu prácičky stejně musíte odvést vy sami. Bohužel dohrát „Story mod" je dílem pár hodin, ale to ještě není důvod, proč hned zoufat. Pokud si hru zahrajete znova, čeká vás spousta bonusů v podobě nových zbraní, střeliva a také celá řada miniher a extra her, které jsou zde představeny jako konverze Coin-upových střílček z let minulých (většinou let devadesátých).

A právě těmito bonusy se Time Crisis 2 řadí mezi ty typy střílček, které můžete hrát stále dokola a přitom v nich najdete spoustu nových věcí. Osobně k Time Crisis 2 s radostí usedám, když si potřebuji odpočinout od složitých RPG akcí a vůbec všech logických her.

Stoky

PLAYGAMES

**Time Crisis 2** PS2

*Skvělá střílečka podporující multiplayer s bouchačkou v ruce v geniální grafice. Nutnost pro každého militaristického fetišistu.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Time Crisis: Project Titan* - *Point Blank* -

## NEODYNE AGENTS

**ti, kteří se jen tak nedají a na své smědomí příliš nedbají**

**Jméno:** Ernesto Diaz
**Charakteristika:** Chce vypustit vojenské satelity na orbit, a tak terorizovat svět.

**Jméno:** Wild Dog
**Charakteristika:** V Time Crisis 1 přišel o ruku, čehož využil jako místa pro zbraň.

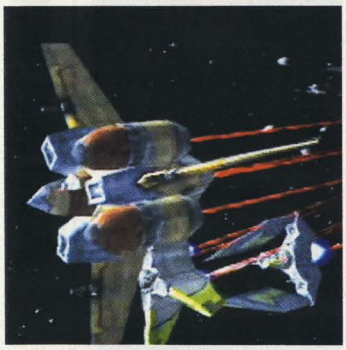
**Jméno:** Jacob Kinisky
**Charakteristika:** Údaje o tomhle chlápkovi jsou tak tajné, jak jen můžou být.

**Styl: Akční | Výrobce: LucasArts | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 128 kb**

*Wow, dostat někoho do zaměřováků není žádná legrace, ale potom... :-)*

## Nepřátelská plavidla na deseti hodinách... prchají! Forsage!!!

# STAR WARS: STARFIGHTER



Hvězdné války jsou již několik let zcela zvláštním zjevem nenápadně ovlivňujícím životy milionů lidí po celém světě. Není proto divu, že se impérium zbožštělého George Lucase chopilo nejbližší příležitosti přisáčkovat se k ještě mladé herní platformě PS2. A přestože není sporu o tom, že LucasArts umí, ví se také o nejednom titulu, který by Lucasové nejraději vyprali v časoprostorové (s)myčce. Očekávání však byla velká a hype dostatečný.

Naštěstí se valnou většinu slibovaných vlastností a funkcí podařilo dodržet, a tedy máme možnost setkat se s hrou, jejíž zásluhou si budeme LucasArts pamatovat spíše jako solidní vývojáře než jako peněžní ždímačku. A o co tedy jde? O létání. Zde se ovšem nelétá v letadélku Káněti, alébrž v pořádně nabouchaných Starfighterech, univerzálních plavidlech budoucnosti. Všechny mise jsou propojeny příběhem, jenž se točí okolo odboje proti Obchodní Federaci, a to hned z několika úhlů pohledu. Začínáte jako pilot zelenáč Rhys Dallows a postupně se ocitnete v kůži (ale zejména Starfighteru) dobrodružně laděné Vany Sage a piráta Nyma. Pohnutky k boji proti Federaci jsou u každého z nich na počátku samozřejmě zcela odlišné, nicméně během postupu hrou se jejich cesty prostřednictvím skvělých animací mezi levely seběhnou (i když zdaleka ne úplně dobrovolně) a společně pak čelí nepříteli číslo jedna.

Při plnění úkolů, které vám hra předhodí si tedy zalétáte se třemi stroji, jež se znatelně liší nejen letovými vlastnostmi a palebnou silou a účinností, ale již na první pohled jiným ztvárněním navigačních a kontrolních systémů. Hlavním kvalitativním měřítkem každého titulu je ovšem samozřejmě hratelnost. Jak se to tedy hraje? Skvěle. Zhruba první dvě mise si sice musíte zvyknout na všechny finesy v ovládání, ale pak už vám nic nebrání (tedy až na hordy nepřátel, skalní kaňony atd:-) ) ve volném pohybu ve velmi příjemně různorodých prostředích. Proletíte se jak nad volnými povrchy planet, tak v ještě volnějším kosmickém prostoru, a v některých misích se zase naopak budete skrytě plížit úzkými soutěskami. Nemyslete si ovšem, že si všude tam budete užívat speciálních prázdnin. Čeká na vás na začátku každého levelu pevně definovaný úkol, k němuž v průběhu mise přibývají další. Vaše poslání jsou opět velmi rozdílná, od hlídkových letů, přes eskorty nákladních lodí až po assaulty na pozemní i vzdušné cíle a kruté přestřelky na orbitech planet. Ovšem aby toho na vás nebylo tak moc, máte šanci vydávat rozkazy wingmanům, přičemž jejich pomoc zejména při likvidaci létajících i nelétajících pevností je skutečně znát.

Všechna tahle akční nádhera je navíc skutečně výborně zpracovaná a hýbe se pekelně svižně a plynule. Za pozornost stojí detailní vymodelování pouštního povrchu, skvělé vizuální efekty, ale zejména videosekvence mezi levely. Postavy v nich při rozhovorech nejenže pohybují ústy - a nejenže jimi pohybují synchronně s mluveným slovem, ony dokonce i artikulují. Na druhou stranu trošku pokulhávají zvuky, které sice nejsou nijak tragické, ale ani ničím nepřekvapí. Naopak zamrzí v zásadě jediná vada na kráse této hry. Počet misí je vzhledem k chytlavé hratelnosti krutě nedostatečný. Čtrnáct levelů plus nějaké ty bonusové se dá zvládnout za jeden lehce prodloužený víkend. A to je rozhodně škoda, protože hře takového formátu by jich slušelo minimálně třicet.

**Mijk Vanderpoel**

PLAYGAMES

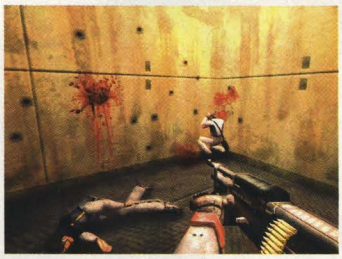
**Star Wars: Starfighter** PS2

Výborná letecká střílečka ve skvělé grafice a s jedinečnou atmosférou. Jen škoda té délky.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *AceCombat 3* - *Colony Wars: Red Sun* -

**Styl: Akční | Výrobce: THQ | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2 | Memory karta: 110kb**



**Geniální akční řežba v podobě důlního dělníka, kterou díky skvělému zpracování můžete hrát i několikrát dokola, a přesto pokaždé jinak**

# RED FACTION

Mars – rudá planeta s výskytem neuvěřitelného množství nerostného bohatství. Není proto divu, že megakorporace jakou je Ultor Corporation najímá mladé perspektivní dělníky, kteří jdou za vidinou rychlého zisku kamkoliv a kdykoliv. A právě takového naivku jménem Parker budete dalších pár desítek hodin ovládat. Parker se stejně jako před ním nepočítaně dělníků právě na tyto sladká slova chytl. Ale realita ho brzo vyvedla z omylu. Úděl důlního dělníka na Marsu není to, co si představoval. Pracuje se až 10 hodin denně v nelidských podmínkách doslova pod bičem dozorců. A tak bylo jenom otázkou času, kdy se dělníci vzbouří a dojde k povstání. Což teprve, když se provalí, že v dolech propukla neznámá nákaza, která se šíří jako mor. Bohužel povstání je krvavě potlačeno, ale ne úplně. Nepokoje pokračují a celý důl se zmítá v kruté řežbě zaměstnavatel vs. zaměstnanec. A právě tak začíná váš útěk na rodnou planetu Zemi...

Abych pravdu řekl, když jsem spustil Red Faction poprvé, byl jsem dost zklamán. Než jsem se stačil rozkoukat, byl jsem třikrát mrtev a vůbec jsem nechápal, co se děje. Pak jsem ale obral mrtvého dozorce o jeho obušek, malou devítku s tlumičem a hned bylo veseleji. Grafika zpočátku nic moc, ale hned jak opustíte první důlní šachtu, nestačíte valit oči. Úroveň detailů je naprosto překvapivá. Skoro všechno, co vidíte, je možno pomocí různých zbraní demolovat, nebo jinak přetvářet. Skleněné výplně lze rozbít, trubky přerušit dávkou z raketometu a - co je hlavní - zdi lze jednoduše probourat. To je právě ta libůstka, která z Red Faction dělá neuvěřitelnou věc – nelineárnost. Jestliže dějová line zůstává během hry stejná, každý level si můžete projít klidně desetkrát a vaše kroky půjdou vždy jinou cestou. Stačí mírný záchvěv dynamitu a můžete jednoduše uhnout z hlavní větve příběhu a ubírat se svou cestou, zda lepší nebo rychlejší, to záleží na vás. Ale zas tak jednoduché to nebude. Inteligence nepřátel je na vysoké úrovni. Pokud vás spatří, rozhodně nebudou jen tak stát a koukat, až je zastřelíte. Budou zaklekávat, pobíhat a schovávat se za rohy, aby vám co nejvíce znepříjemnili život. Pokud narazíte na někoho, kdo křičí - nestřílejte, jsem civilista -, tak jen proto, aby vám záhy mohl vpálit kulku do zad. Zákeřnost AI je vskutku dokonalá.

***Zaměřit někoho a neutrpět ztrátu je schopnost, kterou budete dlouho a dlouho cvičit***

Ovládání mi zpočátku dělalo trochu problémy, jelikož se pohyb postavy ovládá oběma analogovými joysticky, ale po půl hodině hraní padne do ruky. Zvuková stránka hry je výtečná! Orchestrální tracky při akcích ustupují do pozadí, aby daly možnost vyniknout dokonalým efektům, kterých je zde požehnaně. Red Faction vám prostě poskytne dokonalou zábavu v akční podobě.

**Stoky**

***Ovládat raketový turret je paráda. Celé okolí projde deformační proměnou.***

PLAYGAMES

**Red Faction** PS2

*Skvělá akce, která svým zpracováním předčí i slavný Half Life, ve které nebudete chodit jenom po svých. Možnost využít jakýkoliv dopravní prostředek je úžasná!*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Half Life - Quake 3: Revolution -

Styl: Akční adventure | Výrobce: Core Design | Vydání: listopad | Hráčů: 1 | Memory karta: 164kb

**Core Design přichází se zcela novou adventurou, která se svým zpracováním totálně vymyká běžnému průměru. Jako pastevec si užijte maximální legraci v úžasné grafice, kterou musíte vidět!**

# HERDY GERDY

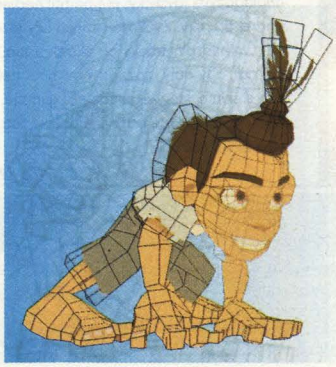
*Kdo pak nám to tady pase ovečky? Ale ne? No tak pane, nedělejte, že mně nevidíte a klidně si tady sedíte!*

Nesnadný to život pastevce. A tak se jeden den Gerdy probudil a zjistil, že jeho otec spí jako zabitý. Co za tím sakra je? Je to jasné, Master Herder Zadorf (mistr pastevec) se zase jednou bojí o svou funkci, z níž by mohl být sesazen novým vítězem v pastevecké soutěži, do které byl Gerdyho otec přihlášen jako favorit. A tak Zadorf seslal na Gerdyho otce spánkové kouzlo nejmocnější. Ale Gerdyho tak rozhodně nenechá! Bohužel jediný způsob, jak otce zachránit (probudit) je vyhrát soutěž sám. K tomu vám dopomáhej bůh a hlavně kouzelná pastevecká píšťala.

Tak to tak vypadá, že Core Design si pro vás připravili další originální pecku ve skvělé grafice. A když říkáme skvělé, tak tím myslíme více než skvělé. Autoři se rozhodli posunout hranice zase o kousek dál a najali si i pár lidí od Disneye. Už jenom postava Gerdyho je promakaná víc než dost. Byly přidány i obličejové grimasy, když se mu zrovna něco nepovede. :-) Celý svět je potom stejně úžasný jako Gerdy sám. Vrcholky hor jsou zasněžené, na lukách poletují motýli, v řekách teče voda a z vodopádů i padá. K tomu všemu je svět neuveřitelně rozlehlý. Žije v něm něco kolem 30 druhů zvířat přímo vybízejících po tom, abyste je pásli. Takže budete-li postaveni před úkol pást ovce a dostat je na druhou stranu lokace, může se stát a stane se, že vám je někdo z jiného živočišného druhu bude chtít sežrat. Třeba takový Gromp, velice se podobající medvědovi. Jenže jestli jste všímaví, neunikne vám, že takový Gromp se bojí vody a pokud tedy popasete své stádečko podél řeky nebo jezera, máte daleko větší šanci na úspěch. Pokud se vám to nepodaří, nevadí, můžete libovolně přejít k jinému. K tomu všemu si můžete přičíst plus v loadingovému čase, který snad ani nezaznamenáte, 12 interaktivních postav a něco kolem 200 NPC charakterů.

Hudební doprovod i s ostatními zvuky je hodný mistrů svého oboru, a tak si můžete být jisti, pokud máte rádi kreslený film s komiksovým nádechem, že vás Herdy Gerdy totálně nadchne.

**Stoky**



PLAYGAMES

**Herdy Gerdy** PS2

*Absolutně boží akční adventura s maximální interakcí mezi postavami, dokonalými nápady a skvělou grafikou.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

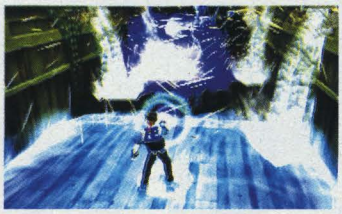
Z JEDNÉ KRVE: Abe Exodus - Sheep Dog and Wolf -

**Styl: RPG/Adventure | Výrobce: Shade | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok**

# ORPHEN: SCION OF SORCERY

Je to jenom další manga RPG ničím nevybočující ze standardu, nebo je v něm něco více? Každopádně hra má své základy pevně postavené přímo na manga příběhu známém všem, kteří mají co do činění s kulturou země vycházejícího slunce. Pro ty, kteří nemají takový rozhled uvedeme, že Orphen jako mistr čaroděj se svými dvěma společníky přímo vyhledávají dobrodružství po celém světě. Hra začíná právě, když plují do města Arvanrama za snadným ziskem. Bohužel jejich kocábka je atakována mořským monstrem, hrdinové se ocitají na ostrově Chaos Island a zde začíná hra samotná. Podle toho, kterou postavu si vyberete jako společníka, tím směrem se bude ubírat dějová linie.

Grafika, kterou hra disponuje, by se dala rozdělit na dvě skupiny, hry samotné a grafiku bitev s Bossy. Sama hra je graficky na úrovni o trochu lepší, než je standard, s dobrými texturami a 3D efekty. Naproti tomu Boss bitvy jsou něco úžasného. Stejně jako animace ve hře použité. Zvuková stránka hry jest sporná. Jestliže hudba je na skvělé úrovni a u bitev dodává hře dobrou atmosféru, škodí jí především zvuky. 90% dialogů je totiž namluveno, ale většinou se jen málo hlasů hodí k postavám. A tak se může stát, že když Magnus promluví „I am here Master" svým vysokým hláskem připomínajícím kastráta, musíte brečet, nebo se smát.



Jelikož se jedná o hru s pohledem z třetí osoby, je zde dost nevychytaná kamera. Bude vám tak činit značné problémy někam přeskočit, natož se pak trefit. Stejně tak pokulhává i systém ovládání postav, které občas stojí jako přimrazené - neschopné pohybu. Což pouze ubírá celkové hratelnosti nejen při bitvách, ale celé hře. Závěrečný verdikt: Orphen je tedy průměrná hra, která mohla být skvělá, kdyby neměla ty hloupé chyby. Ale ty jistě skalní fanoušci omluví, ostatní by si měli hru před koupí raději dostatečně vyzkoušet.

PLAYGAMES

**Orphen: Scion of Sorcery**

*Pěkná grafická podívaná, ale bohužel hra obsahuje i celou řadu chyb, které by se v dobré hře neměli vyskytovat. Proto její hratelnost značně klesá.*

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Final Fantasy 7* - *Breath of Fire IV* -

**Styl: Závodní | Výrobce: Pixelogic | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 – 8 | Memory karta: 1 blok**

# THE ITALIAN JOB

Další hra podle filmu. Cože? No to bude zase paskvil! Ale opak je pravdou, protože tentokrát měli autoři na výrobu dost času, takže je celkem jasné, že se nejedná o žádnou hru, která se mermomocí musí objevit na trhu s premiérou filmu. Italian Job je totiž film starý přinejmenším 30 let a hra se drží filmového zpracování zuby nehty. Takže náplní hry není nic jiného, než ukrást 4 miliony liber ve zlatě. K tomu vám pomohou skvělá auta Mini Cooper, známá především ze seriálu Mr. Beana.

Hra celým svým zaměřením připomíná Drivera nebo World's Scariest Police Chases. Svého Mini Coopera budete prohánět v ulicích Londýna, Turína a po Alpách. Přičemž v každém z těchto měst budete absolvovat několik levelů, ve kterých většinou máte dojet v časovém limitu z místa A do místa B, popřípadě někoho vyzvednout či odstranit. Jezdit ovšem nebudete jenom v Mini Cooperu, ale i v Jaguáru, Aston Martinu a dokonce i autobusu, v němž podniknete finální únik.

Grafika celé hry je dokonce detailnější něž Driver, což občas PS One nestíhá, ale neškube tolik jakou Drivera 2. Krásné prostředí měst je uchvacující, ale bohužel pro dokonalý požitek z jízdy si je potom musíte znovu projet v Extra modu, protože ve hře je profrčíte jako vítr.

Pokud jste zvyklí na Drivera, zaskočí vás tupost zdejší policie, která vám jde samozřejmě po krku. Jejich manévry jsou navýsost hloupé a pomalé. Absence zpětného zrcátka vám ale jejich nemotornost plně vynahradí. Hudba sama o sobě není špatná, ale často se opakující motivy vám brzo polezou na nervy. Co naplat, Italian Job je i přes malé chyby stále dobrá konkurence pro klasiky jako je Driver a rozhodně byste si ho neměli nechat ujít.

PLAYGAMES

**Italian Job**

*Skvělá divoká jízda městem se spoustou vychytávek a originálními auty. Pro každého fandu motorových miláčků prostě povinnost.*

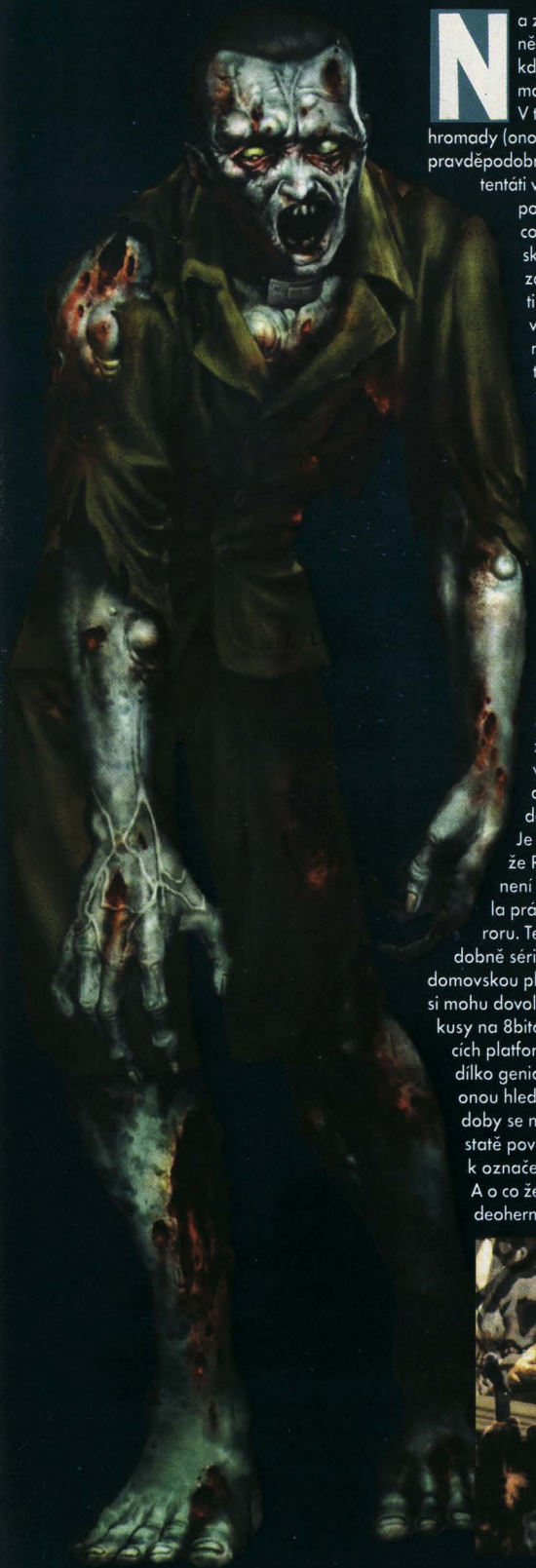
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Driver 2* - *World Scariest Police Chases* -

**Styl:** Survival horror | **Výrobce:** Capcom | **Vydání:** v prodeji | **Hráčů:** 2 | **Memory karta:** 1 blok

# RESIDENT EVIL

***Některé věci se neustále opakují. ráno svítá, večer se stmívá, po jaru přichází léto a každý rok vyjde nový díl série NHL. Ne tak zcela pravidelně, ale přesto už se to několikrát stalo, vychází i různé videohry se společným nadtitulem Resident Evil. Ale jak to vlastně všechno začalo?***



Na začátku byla tma. Pak uběhl nějaký čásek a byl rok 1996, kdy nastal velký třesk. Minimálně tedy na poli videoher. V tom roce totiž dali hlavy dohromady (ono to ovšem bylo s velkou pravděpodobností už mnohem dříve) potentáti v jedné malé (...ehm...) japonské firmičce jménem Capcom a zamysleli se. Již tato skutečnost by se sice mohla zdát jako zásadní, ale události měly pokračovat. Pánové v košilích se škrobenými límečky, věrni staré japonské tradici "obkoukej co se dá, vylepši to a prodávej to za nekřesťansky nižší cenu než konkurence" rozhodli se vytvořit hru, která by byla jakýmsi pokusným odbočením mimo tehdejší žánrové pole na konzolích. Usnesení ze schůze bylo odklepnuto, zápis založen, inu, chutě do práce. Za několik měsíců bylo dílko dokonáno a na světě bylo zásadní dílo jedné dějinné epochy (odborně zvané PlayStation): Resident Evil. Nový žánr, pojmenovaný jako survival horor, byl zrozen. I viděl Bůh, že Resident Evil jest dobrý.

Je třeba zajisté připomenout, že Resident Evil samozřejmě není první hrou, která by spadala právě do škatulky survival hororu. Tento primát má pravděpodobně série Alone in the Dark, jejíž domovskou platformou je PC (myslím, že si mohu dovolit zanedbat nejrůznější pokusy na 8bitových a 16bitových domácích platformách), nicméně právě toto dílko geniálních japončíků se stalo onou hledanou definicí žánru. Od té doby se název Resident Evil v podstatě považuje za synonymum k označení survival horor.

A o co že vlastně v tomto milníku videoherní zábavy jde? Jelikož se

v poslední době množí případy velmi zvláštních úmrtí v okolí Racoon City, je vyslán speciální oddíl S.T.A.R.S. (special tactics and rescue squad), aby monitoroval situaci a podal hlášení. Při prozkoumávání přilehlých lesů je však celá skupina napadena podivnými stvořeními a pouze tři členové nacházejí úkryt v blízké rezidenci. Alespoň si to všichni tři v první chvíli myslí.

V tomto domě jste vystaveni geniálně navržené akci, kdy ovšem adrenalin paradoxně nepotíte během přestřelek ale v čase mezi nimi. Patrně nikdo z nás, kteří procházíme peklem této série od prvopočátku, nezapomene na ty záchvaty úzkosti při loadovacích animacích se skřípotem otevírajících se dveří a rupajících schodů. Když k tomu připočtu ještě žalostný nedostatek munice spojený s nutností vykonání několika lehce adventurních ale občas těžce proveditelných úkolů, vyvstává otázka, proč jsem takovou hru vůbec hrál. No, možná proto, že je obklopena typicky japonsky zamotaným příběhem nebo možná proto, že se dá hrát za dvě různé postavy a nebo taky možná proto, že skrývá velký počet bonusů a podobných motivací. Vše je navíc vyvedeno v grafice, která nám dnes připadá již úsměvná, ale v té době se jednalo téměř o takový trhák jako hra sama. Zombíci jsou notně ohavní a rozlévající se kalužiny krve působí nechutně naturalisticky ještě i dnes.

Je jasné, že po úspěchu prvního Residenta, se časem objevilo mnoho jeho následovníků. Někteří jej samozřejmě i předčili ať už vylepšenou grafikou či novými herními prvky, ale Resi už navždy bude zapsán v myslích mnoha hráčů (a řekl bych, že i vývojářů) jako velký učitel žánru survival horor. A nám nezbývá než kravaťákům z Capcomu poděkovat za dobře odvedenou práci při uskutečňování jejich vize. Takže, chlapi, díky.

**Mijk Vanderpoel**

PLAYGAMES

## Resident Evil

**EXTRA HIT!!!**

*Slušný survival horor v dnes již klasickém Resident Evilovském podání. Škoda, že vydrží jen na několik hodin zábavy.*

GRAFIKA: ■■■■□
ZVUK: ■■■■□
HRATELNOST: ■■■■■

Z JEDNÉ KRVE: *Silent Hill* - ■■■■ *Resident Evil 3* - ■■■■■

Styl: Závodní | Výrobce: Crave | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2 | Memory karta: 110kb

Tak kterou pak hru to dneska zhanobíme. Minule to byl celkem starý Action Bass a dnes první místo v herním hnusu vyhrává sice taky už starší, ale stále stejně stupidní Hresvelgr.

Už podle názvu, což každý musí uznat, je jasné, že se musí jednat o naprostou BOMBU, nebo naprostou KRAVINU. První případ to zřejmě nebude, protože takové chyby, aby nám stránka samovolně přesunula ze strany Hall of Fame do Hall of Shame a zajistila si tak místečko v PS nebi, se nám naštěstí nestávají (nám stačí úplně v pohodě těch spousta jiných :-)

Ano je to tak, Hresvelgr je opravdu hra ubohá, stvořená jako výsměch všem hráčům, kteří si jí koupili za vidinou mnohaleté zábavy. Jestliže Hresvelrg měl být tvrdou konkurencí legendárnímu Wipeoutu, tak zřejmě tvůrcům trošku zašilhali oči a vytvořili zmrzačeného potomka Star Wars Bombad Racingu. Jo opravdu je to tak špatné... Nejde ani tak o grafiku (ta je na celkem dobré úrovni), jako o hratelnost hry samotné. Ta vám nabízí hned několik módů Grand prix, Single race a Multiplayer. Po úspěšném dokončení Grand prix módu se odemknou ještě další dva Expert a Master. Expert mód nabízí akorát šílenější variantu standardního GP a Master mód má přiléhavější a těsnější zatáčky, přičemž ovladatelnost vašeho stroje je velice špatná a šance udržet se na dráze v přijatelné poloze je vzhledem k tomu mizivá. Inteligence nepřátel a laxní způsob jejich jízdy vám už předem dává tak 98 procentní šanci vyhrát. Jejich zbraně jsou daleko méně účinné, než ty vaše a jejich chuť podnikat jakékoliv útoky na vedoucího skupiny nulové. Když každý závod zahájíte palbou po nepříteli a následným únikem pomocí Boostu, všichni se na vás už vykašlou a vy si v klidu můžete dojet třeba na prvním místě. Pak už veškerý zbrojní arzenál, který je zde zastoupen v hojném počtu jak útočných, tak defensivních zbraní můžete hodit za klobouk, resp. za loď. Hudební doprovod a zvuky jsou celkem slušné, výbuchy, kolize a doprovodné zvuky při boostu, to všechno zní skvěle, ale jakoby to už někde bylo... kde asi, že by Wipeout, nebo opravdu ten Bombad?

Každopádně, já osobně bych za tuto hru nedal ani tu zlámanou grešli.

Stoky

# HRESVELGR

**Futuristické závody s kosmickými loděmi, maximálním počtem tratí tak záživných, a tak propracovaných, že vás neodtrhnou od televize aspoň dva měsíce. To vše ve skvělé grafice s nádherným soundtrackem v přebalu s holkou z Playboje. Tak tohle všechno Hresvelgr rozhodně není!**

## RADY CHYTREJCH

## Jak vyhrát?

**Tak tady je to rada skutečně jednoduchá. Stačí si důkladně obrnit nervy a pevně si přivázat nohy k židli, abyste případně nemohli rozkopat telvizi, či jiná zařízení nutná ke hraní. Pak stačí někde splašit Boost a výhodně ho použít přímo na startu. Jakmile budete první, můžete si být jisti, že vaše prvenství ostatní uznají ještě před cílem a rozhodně váš titul krále nijak neohrozí.**

PLAYGAMES

**Hresvelgr**

*Maximálně nehratelná hra s absolutně tupými protivníky. Ale pokud jste masochisté, bude vám plně vyhovovat ve všech směrech.*

**PROPADÁK!!!**

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill · Resident Evil 3

# FINAL

## Village of Dali

Uvnitř hospody si spolu Zidane a Steiner promluví , zatímco Vivi bude chrápat. Potom se odeberou také ke spánku. Ráno seberte Antidote uvnitř truhly. Jděte ven a popovídejte si s Vivim, který se nachází poblíž větrného mlýnu. Poté bude Vivi unesen. Jděte do domu vlevo a promluvte si s Garnet, jako odpověď můžete dát jakoukoliv volbu. Promluvte si s obchodníkem a kupte si co nejlepší zbraně. Až budete mít nakoupeno, vydejte se na sever. Vejděte do mlýna v levé části obrazovky a seberte Aries Coin za pilou. Teď se vydejte zpět do hospody a promluvte si s Garnet a Steinerem. Nyní se vydejte na místo, kde jste naposled viděli Viviho (poblíž mlýna). Poté, co uslyšíte Viviho hlas z podzemí, vstupte do mlýnu (nalevo), otevřete poklop a vejděte do podzemí.

V podzemí otevřete truhlu o obdržíte 156 Gil, poté se vydejte na sever do další obrazovky. Po sekvenci seberte potion z truhly uvnitř malého domku a venku podél cesty je další v které je Eye drops. Nyní se vydejte na sever do další obrazovky. Zde se skrývá v barelu mognet Kupo. Uložte si u něj pozici, vyšplhejte na bedny, otevřete truhlu a seberte Ether. Jděte na sever, otevřete truhlu uprostřed obrazovky a obdržíte Leather Wrist, vyšplhejte opět na bedny vpravo, otevřete truhlu a seberte Iron Helm. Zase se vydejte na sever do další obrazovky. Tady se Garnet a Zidane zastaví a uslyší Viviho hlas z beden.

### Vyskytnuvší se potvoráci

| Jméno: | Ghost |
|---|---|
| HP | 118 |
| EXP | 48 |
| AP | 1 |
| Gil | 126 |
| Steal | Potion, Hi Potion |

| Jméno: | Vice |
|---|---|
| HP | 130 |
| EXP | 47 |
| AP | 1 |
| Gil | ? |
| Steal | Potion, Echo Screen |

Vstupte do dveří a seberte Phoenix down, Phoenix wing a Potion z truhly. Jděte zpět do předchozí místnosti a vydejte se na východ. Zde narazíte na chudáky Chocobáky, kteří pohánějí kolo ...

Vydejte se na sever a po sekvenci budete znovu ovládat Steinera. Jděte dolů po schodech seberte 135 Gil z truhly poblíž schodů a vydejte se na jih do další obrazovky. Zde uvidíte nákladní loď. Steiner prozkoumá barel a opustí partičku. Následuje Boss battle.

| Boss: | Black Waltz #2 |
|---|---|
| HP | 1250 |

Strategie na Bosse: Nepoužívejte žádnou z Viviho černých magií, útočte s ním normálními útoky a používejte místo toho Steinerův Fire sword attack. S Garnet postupně uzdravujte všechny členy bandy.

Jakmile bude konec bitvy, zvolte první možnost a odpočiňte si v hospůdce – uložte si pozici. Poté se vydejte zpět na loď. Budete moci znovu ovládat Zidaneho.

Otevřete dveře naproti vám, uvnitř pokoje vaše partička zjistí, že celé loď je ovládána tlupou černých mágů. Nyní jděte ke schodům, kde najdete Steinera. Promluvte si s ním, vstupte do kontrolní místnosti nalevo. Po sekvenci se připravte na další bitvu.

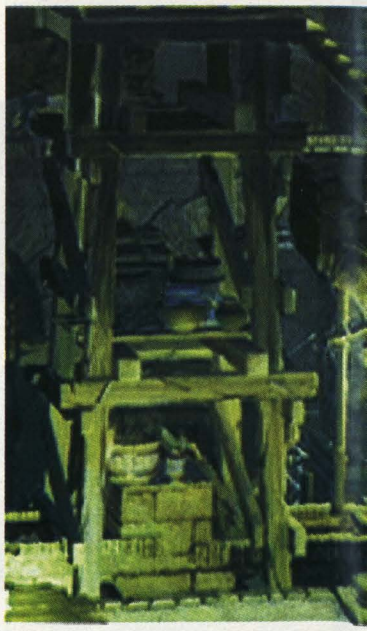
| Boss: | Black Waltz #3 |
|---|---|
| HP | 1100 |

## Lindblum Grand Castle

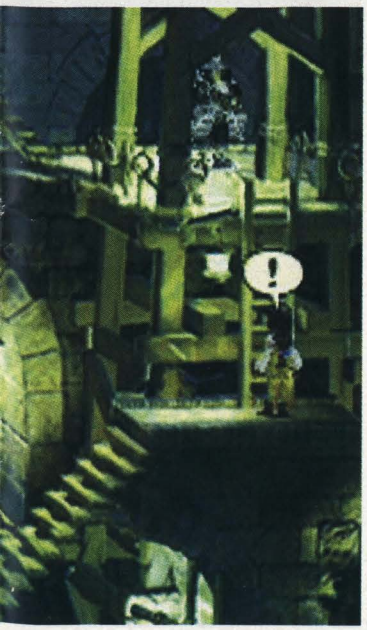
Po příchodu do Lindblumu budete pozváni k audienci u panovníka, Regenta Cida. Jděte a jih do další obrazovky a vstupte do výtahu. Po chvilce vykecávání se potkáte s „velkým" panovníkem Cidem. Po vážném rozhovoru půjde Zidane do baru v Lindblumském městě, kde potká Freyu, Zidaneho starou přítelkyni. Další ráno se najdete opět ve městě. Vydejte se do další místnosti a promluvte si s mognetem, popřípadě uložte pozici.

Jděte dolů po schodech do prvního patra, seberte 163 Gil v dolním rohu místnosti a vyjděte ven. Zde si prohlédněte ATE (Active Time Event – neboli děj na jiném místě ve stejnou dobu), vydejte se na sever do další obrazovky. Vstupte do domu veprostřed, seberte Hi-potion, Echo screen a vydejte se na sever (cesta vlevo). Vstupte do kostela, vyšplhejte po žebříku a otevřete truhlu. Opusťte kostel a vydejte se na zpět jih. Tentokrá jděte po cestě doprava. Dovede vás na veliké náměstí, kde najdete Synthesis shop. Určitě si v něm kupte Butterfly nebo Ogre sword. Poté se vraťte na jih 2x a jděte zpět na World map.

Nepřátelé jsou zde sice trošku tužší, ale obdržíte za ně něco kolem 150Exp bodů. Jakmile si budete myslet, že jste celkem dobře vycvičeni, vstupte do místa označeného „?", poblíž lesa (Pinnacle Forest). Zde si můžete sebrat Elixir a Phoenix Down. Poté jděte zpět do města. Zde si můžete (musíte) odpočinout v hospůdce, pak se vydejte na východ od hospody. Koukněte na ATE sekvenci,



# FANTASY IX 2. část



vstupte do Air Cabu a zvolte první volbu. Hned co přistanete, jděte pryč ze stanice a vstupte do domu vlevo dolním rohu. Otevřete truhlu a seberte Ore. Vyjděte ven a vydejte se na severozápad do další obrazovky. Vstupte do domu s velkými hodinami a budete svědky další ATE sekvence. Nyní budete ovládat Zidaneho. Otevřete všechny truhly v místnosti a obdržíte 68,97 a 182Gil. Vyjděte ve z domu a odeberte se ke stanici. Vlezte do kabiny a zvolte třetí volbu. Po příjezdu se odeberte na jih a vstupte do hradu. Jděte nahoru po schodech, odbočte doprava a pak na jih do další obrazovky. Odtud (Hlavní hala s fontánkou) se odeberte na východ, potom na sever a vstupte do resting/guest roomu (odpočinková místnost). Jděte doleva a potkáte Steinera. Když vás opustí, otevřete všechny truhly, pokecejte s mognetem, uložte si pozici. Vyjděte ven a vraťte se do hlavní haly. Tady uslyšíte song a zjistíte, že ho zpívá Garnet. Promluvte si s vojákem poblíž výtahu, jděte zpět směrem k resting roomu, akorát o jednu místnost před něj, promluvte si s vojákem strážícím v levém dolním rohu. Zidane si „půjčí" jeho uniformu a zamkne ho ve skříňce v resting roomu :-) Vydejte se zpět do hlavní haly a vstupte do výtahu na jihu místnosti. Zvolte jít nahoru a vydejte se cestou vlevo, která vede do strojovny výtahu. Jděte po schodech nahoru a venku jděte nahoru, kde potkáte Garnet. Po rozhovoru se budete moci rozhlédnout po světě dalekohledem. Musíte najít všechny „!" na mapě.

Jakmile se vám to povede, Garnet začne opět zpívat a objeví se další ATE se Steinerem, Vivim, Freyou a Cidem z Lindblumu. Další ráno si uložte pozici, vyjděte z resting roomu a jděte do hlavní haly. Odtud jděte na sever, v další místnosti doleva a poté dolů po schodech a ven z hradu. Nyní vstupte do Air cabu vlevo a budete převezen do Entertainment (zábavní a kulturní) oblasti, kde začíná lovecký turnaj.

### the Hunting Tournament

Zde je výpis monster, které můžete potkat na ulicích Lindblumu. Snažte se jich dostat co nejvíce.

**Theatre Area:**
1. Venku před Air Cab satnicí – 1x Trick Sparrow, 1x Muu
2. Poblíž velých hodin – 1x Trick Sparrow
3. V obrazovce jižně od velkých hodin – 1X Fang

**Bussines Area:**
1. Venku před Air Cab stanicí, poblíž hospody – 1x Trick Sparrow, 1x Muu
2. V obrazovce nalevo od nákupního centra – 1x Fang
3. Venku před kostelem – 1x Fang, 1x Trick Sparrow
4. Boss: na náměstí u fontány

**Industry Area:**
1. Venku před Air Cab stanicí – 1x Fang
2. Poblíž schodů – 1x Muu
3. Jednu obrazovku před domem – 1x Muu

Po turnaji budete přijati u panovníka Cida. Jestliže jste ho vyhráli, obdržíte 5000Gil a Hunters badge. Později se objeví zraněný voják. Freya a Vivi se opět připojí k vaší bandě. Garnet vám dá do jídla spací prášek a všichni kromě Garnet a Steinera upadnou do hlubokého spánku.

Nyní až budete moci ovládat své postavy se vydejte do hlavní haly, vstupte do výtahu a sjeďte dolů do podzemí (basement). V další místnosti vstupte do vozítka napravo a jakmile dorazíte na místo určení, otevřete truhlu v levém horním rohu. Poté vstupte do vozítka na levé straně a zvolte 2 volbu. Nyní byste se měli ocitnout v místnosti s mognetem v levém rohu obrazovky. Uložte si pozici, promluvte si s chlápkem v pirátském obleku a kupte od něj , co potřebujete (doporučuji co nejvíce healing předmětů jako Potion, Hi-potion, Phoenix Down a Tent). Budte muset projít jeskyni bez Garnet, která má léčebná kouzla.

Nyní se vydejte směrem na sever, abyste se dostali k místu nazvaném Qu's March.

## Vyskytnuvší se potvoráci

| Jméno: | Serpion |
|---|---|
| HP | 400 |
| EXP | 139 |
| AP | 1 |
| Gil | 184 |
| Steal | Antidote |

| Jméno: | Vice |
|---|---|
| HP | 300 |
| EXP | 212 |
| AP | 1 |
| Gil | 478 |
| Steal | Ether, Echo screen |

| Jméno: | Lady Bug |
|---|---|
| HP | 245 |
| EXP | 89 |
| AP | 1 |
| Gil | 193 |
| Steal | Phoenix wing, Hi- Potion |

Vše, co musíte udělat, až tam dorazíte je, chytit žábu a dát jí tlusté (mu) mužo/ženě (prostě hermafroditovi) jménem Quina, které kráčí okolo močálu. Požději se k vám Quina přidá. Jakmile to udělá, jděte pryč a vydejte se zpět na Word map.

### Gizamaluke's Grotto

Odtud se vydejte východně přes most a vstupte do Chocobo forest. Jakmile vstoupíte, mognet uvnitř lesa vám dá Gysahl green, pomocí kterého budete moci chytit Chocobáka na Chocobo pláních (na mapě se stopami). Jděte tedy na World map a putujte na toto místo a použijte tuto věc. A hle? Máte prvního Chocobáka.

Nyní se na něm můžete vydat na místo zvané „South gate" , které se nachází severně od Chocobo forest. Zde si můžete obnovit HP/MP napitím se vody ve studánce. Seberte Ether a Mocha coffee.

Pozn. Nyní, když máte v partě Quina, můžete se naučit používat kouzla, která vyždímete z monster. Zde je výpis těch, které se nyní můžete naučit opravdu za chvilku a některé stojí opravdu za to!

Vanish – naučíte se od Vice (nenku před Qu's March)
Pumpkin Head – naučíte se od Lady Bug a Hedgehog Pie (venku před Qu's March)
Frog drop – naučíte se od Gigan Toad (Uvnitř Qu's March)
Aqua Drop – naučíte se od Axolot (uvnitř Qu's March)
Mighty Guard – naučíte se od Serpion (v lese poblíž Lundblumu)
Limit Glove – naučíte se od Axe Break (venku okolo Lindblumu)
Level 3 Def Less – naučíte se od Carve Spider (venku okolo Lindblumu)
Mustard Bomb – naučíte se od Bomb (v lese okolo Lindblumu, nebo okolo Pinnacle rock)

Jakmile s tím budete hotovi, jděte na západ přes most a vydejte se na sever od Qu March a vstupte do místa zvaného Gizamaluke's Grotto.

## Vyskytnuvší se potvoráci

| Jméno: | Skeleton |
|---|---|
| HP | 400 |
| EXP | 104 |
| AP | 1 |
| Gil | 209 |
| Steal | Ether, Potion |

| Jméno: | Stingy |
|---|---|
| HP | ? |
| EXP | 88 |
| AP | 1 |
| Gil | 194 |
| Steal | Hi-potion |

| Jméno: | Lamia |
|---|---|
| HP | 995 |
| EXP | 204 |
| AP | 1 |
| Gil | 494 |
| Steal | Phoenix Down |

| Jméno: | Black Mage type A |
|---|---|
| HP | ? |
| EXP | 114 |
| AP | 1 |
| Gil | 199 |
| Steal | Tent, Phoenix Down |

Hned, co sem přijdete, promluvte si s mužem napravo a obdržíte Bell (zvoneček). Použijte zvonek na otevření dveří na severu a vstupte. V další obrazovce potkáte znovu Thorna a Zorna. Zavolají si pro posily, by vás zabili. Nyní musíte sejmout black mágy kráčející na severu a obdržíte další zvonec. Použijte ho na dveře vpravo nahoře. V další obrazovce jděte okolo schodů a nezapomeňte sebrat Pointed hat pod mostem. Zde najdete mogneta zkoumajícího veliký zvon uprostřed obrazovky. Promluvte si s ním, otevřete truhlu a použijte zvonek na otevření dveří napravo. Zde pokecejte s mognetem v pravém horním rohu a uložte si pozici. Pak si si ním promluvte ještě jednou a obdržíte gold bell. Jděte zpátky do minulé obrazovky a použijte gold bell na dveře. Vstupte a připravte se na Boss bitvu!

| Boss: | Gizamaluke |
|---|---|
| HP | 3000 |

Tato bitva může být velice obtížná, zvláště pokud jste na nízké úrovni. Používejte Freyu a jejích Jump schopností, Viviho a Quin k uzdravování ostatních.

### South Gate

Po bitvě budete moci znovu ovládat Steinera. Promluvte si se strážemi hlídajícími na severu a po krátké rozmluvě bude moci Steiner projít. Tady si promluvte se všemi, jděte do horního pravého rohu obrazovky.Stráž vám ukáže vyhlášku, podle které nesmíte projít, dokud nebudete mít Gate pass. Poté, co odejde, seberte Gate Pass a pokračujte do další obrazovky (vpravo nahoru). Po chvilce rozmlouvání, budete moci ovládat Garnet. Seberte potion uvnitř truhly a poblíž si uložte pozici u mogneta. Napravo je item shop, ve kterém můžete nakoupit užitečné věci. Promluvte si s mužem na severu a odpovězte horní volbou 2x. Poté, co vlak opustí obrazovku, Zidane a jeho parta přijdou zpět. Vstupte do dveří na severu a budete zpět na World map. Jděte na sever do Burmecia Kingdom.

### Burmecia Kingdom

Jděte na sever a vstupte do další obrazovky. Zde opět a znovu potkáte Thorna a Zorna, sejměte dva blacky mágy. Po bitvě vstupte do domu napravo. Zde otevřete truhlu za schody, jděte nahoru a neotvírejte truhlu vlevo, je tam potvorák! Nyní se vydejte doleva do do další obrazovky. Jsou zde zavřené dveře, ale zatím je nemůžete otevřít, pokračujte směrem vlevo. Jděte na plošinu, která se s vámi propadne, jděte ven a opět potkáte ty Dva. Vstupte do domu vlevo, jděte po schodech nahoru a pokračujte vpravo. Otočte se vpravo a přeskočte plošinu. Promluvte si s vojákem a seberte zvonek v horním pravém rohu. Jděte zpět k zamčeným dveřím a použijte zvonek. Po rozmluvě jděte na sever do další obrazovky. Nyní vstupte do dveří v horním levém rohu, jděte na sever do dalších, poté doleva a obdržíte zbraň pro Freyu. Se Zidanem vstupte do dveří napravo. Uložte si pozici. Pokupte si nějaké předměty od mogneta a pokecejte s Freyou. Zvolte druhou odpověď a budete svědky rozmluvy mezi královnou Brahne a generálem Beatrix. Poté, co se ukáže Kuja, budete muset absolvovat tuhou bitvu s Beatrix.

| Boss: | Beatrix |
|---|---|
| HP | 3000 |

Nyní jste na konci prvního CD a v příštím čísle vás čeká daleko rychlejší tempo v pokračování návodu.

# RESIDENT EVIL:

**Dějová linie hry je umístěna do doby tří měsíců po Resident Evilu 2. Claire stále pátrá po svém bratrovi, Chrisu Redfieldovi. Intro nás zavede do sídla Umbrelly, kde Claire hledá informace, které by jí mohly pomoci v pátrání. Bohužel je zatčena a deportována na ostrov, kde je nadále vězněna ... zatím!**

## Pátrání začíná

Jděte do inventořáře, použijte zapalovač (Equip), poté následuje krátký rozhovor. Vraťte se do cely, seberte green herb, jděte k židli a seberte munici. Nakonec vezměte nůž a vejděte do dveří. Seberte ink ribbon, munici a jděte koridorem ke schodům. Vyjděte ven, proběhněte kolem zombáků a otevřete dveře. Jen co uděláte pár kroků, ocitnete se pod palbou. Prozkoumejte tělo v Jeepu a projděte dveřmi nejblíže troskám.

Nyní se vydejte nahoru po dřevěných schodech, seberte green herb. Vstupte do dveří, zabijte zombie, jděte nahoru po dřevěných schodech, za stolem seberte green herb. Vraťte se zpět dolů a vezměte náboje z knihovny. Jděte do kuchyně a seberte mapu ze zdi. Nyní se vydejte do dveří se světlem.

Jděte směrem dopředu a seberte modrou knihu z palandy. Pokračujte okolo okna (skrývá se za ním zombie) a seberte náboje z poličky. Nyní se zombie dostane dovnitř a připojí se k němu další. Zlikvidujte je oba a následně prohledejte. Vezměte náboje z krví postříkané sprchy a vydejte se ven. Jděte stále podél budovy a uvidíte, jak se pod základy dere zombie. Ignorujte ho a jděte dál, dokud nenarazíte na dveře. Vejděte do nich a připravte si zbraně! Sejměte zombie a jděte ke kovovým dveřím. Vstupte k detektoru kovu a budete vyzváni, abyste odložili všechny kovové předměty, poté jděte chodbou dál. Projděte druhým detektorem, za rohem seberte B.O.W. & flame rounds ze stolu, first aid spray. Pozapínejte skener a projděte dveřmi. Jděte dopředu, seberte faxovou zprávu ze stolu, prozkoumejte stůl s počítačem a vyndejte zlatý medailon ze šuplíku. Stiskněte vypínač na zdi vedle dveří. Vraťte se zpátky ke skeneru a použijte medailon na skenovací podložku. Skener si ho sjede a uloží v paměti. Nyní jděte zpět k detektoru, odložte kovové věci – později se pro ně vrátíte, seberte své věci, (kromě nože) a jděte ven.

Jakmile budete venku, stiskněte vypínač po straně poklopu a odstupte. Vyvalí se na vás další vlna zombáků. Abyste se jich rychle zbavili, sejměte barel v garáži. Jakmile bude oblast vyčištěna vezměte hasící přístroj , jděte do oplocené ohrady, prozkoumejte giloti-nu a seberte klíč. Projděte dveřmi zpátky, jděte okolo domu, zastřelte útočící psy, uvidíte dveře, kterými jste přišli, v chodbě vlevo od nich odemkněte bránu.

Jděte zpátky na hřbitov, pročistěte cestu od zombií, uhaste oheň pomocí hasičáku a seberte kufřík. Prozkoumejte ho a vezměte materiál. (pro prozkoumání kufříku musíte jít do inventoráře, zvolte kufřík a potvrďte druhou volbu). Nyní jděte ke skeneru, kde jste skenovali zlatý medailon. Použijte materiál z kufříku na stroj vedle skeneru. Vytvoří se kopie medailonu. Seberte své zbraně a vraťte se na prostranství s rozbitým Jeepem, kde po vás střílel Steve a použijte falešný medailon na velké železné dveře. Jděte přes most, cestou seberte 2x green herb, v Jeepu najdete náboje. Nyní dostrkejte bednu přes oheň, vylezte na ni, slezte na druhé straně a vydejte se po schodech nahoru.

Zabijte zombáky a jděte do dveří nedaleko velkých dvojitých. Na nádvoří zabijte dva psy a vydejte se po schodech nahoru. Jděte do dveří vlevo, seberte samostřílí (crossbow) a poznámky ze stolu. Když budete opouštět místnost, přehraje se krátká animace. Vezměte poznámky (note of the painting), budete je potřebovat později. Vydejte se zpět dolů po schodech, seberte red herb z lavice a šípy z telefonní budky. Jděte přímo tam odkud jste přišli, dokud se nedostanete do šaten (locker room). Sejměte zombáky a prozkoumejte skříňky, seberte First Aid Spray, šípy a prozkoumejte těla, budou u sebe mít další šípy. Nyní jděte mokrou nohou k uzávěru (red valve) a zastavte tekoucí vodu. Seberte locker key a jděte zpátky na nádvoří. Projděte dveřmi naproti telefonu, zabijte zombáky uvnitř, spusťte kopírku, seberte šípy a jděte do druhé kanceláře. Použijte klíč na skříň (cupboard/locker) a seberte explozivní šípy. Zkombinujte je s normálními – velice účinné, budou se hodit. Nyní jděte pryč, jestliže máte místo, můžete vzít green herb z těla ležícího u dveří. Zkombinujte ho s red herb a obdržíte bylinku, která vyléčí veškerá zranění.

Nyní se vydejte okolo hořících barelů směrem nahoru po schodech, sledujte dále cestu vedoucí nahoru k domu. Zabijte 3 psy a jděte dovnitř.

V domě vezměte náboje ze stolu. Nyní se vydejte nahoru po schodech a jděte vpravo. Save Room – tady si můžete uložit pozici. Seberte náboje z knihovny, červenou knihu (red book) ze stolu a ID kartu ze skříně. Vydejte se zpět dolů. Prohlédněte si kartu a zjistíte, že je na ní kód NTC0394, zadejte ho do počítače a odemknou se vám druhé dveře. Pokračujte k šedivým dveřím. Uvnitř použijte zapalovač a netopýři se vám budou vyhýbat. Seberte first aid spray a kufřík. Zatím nejde otevřít, uložte si ho tedy do truhly v Save Roomu.

Nyní nasměrujte své kroky k odemknutým dveřím. Zabijte zombáky a sledujte koridor až ke dveřím naproti. Vejděte dovnitř, seberte náboje na stole a stiskněte vypínač. Přehraje se vám krátká animace, po které se odkryjí tajné dveře, vejděte, seberte kormidlo, ale zlaté pistole (Gold Lugers) nechte na místě. Teď se v klidu odeberte do hlavní haly a pak pryč z domu. Jakmile se dotknete kliky vstupních dveří, proběhne malá animace, ve které uslyšíte Steva volat o pomoc. Jděte tedy zpět do místnosti, kde jste nechali zlaté pistole. Steve je chycen v druhé místnosti (zas lezl kam neměl). Na ovládacím panelu navolte dvě pistole a osvobozený Steve vám s pistolemi uteče pryč.

Jděte tedy pryč z domu, před domem první Crest vydejte se po cestičce vpravo, sejděte po schodech dolů a přímo pod nimi seberte mapičku a náboje. Nyní se vydejte po cestě vlevo. Použijte kormidlo a nasedněte do miniponorky. V miniponorce seberte přídavný pás, který vám umožní vzít 2 předměty navíc a stiskněte páku. Jakmile vás ponorka přepraví na místo, vyšplhejte po žebříku a vydejte se koridorem dolů. V místnosti zvedněte náboje ze židle, zabte zombáky a vydejte se směrem k železným dveřím. V této místnosti vyjeďte výtahem nahoru a usedněte k ovládání jeřábu. Jeďte s ním co nejdále dopředu a pak co nejdále doleva, vyzvedne kontejner do vzduchu a zpřístupní tak vypínač. Sejděte dolů a stiskněte jej. Invazi zombáků z výtahu udolejte mohutnou střelbou a seberte šípy i Umbrella Key.

Vraťte se zpět do kanceláře a jděte okolo akvária do druhých dveří. Použijte zapalovač na ochranu před netopýry [illegible] te počítač a vložte první Crest do panelu vpravo. Budete potřebovat ještě další dva. Nyní jděte zpět k ponorce a vydejte se zpátky k domu. Pokud chcete, stavte se v prvním patře uložit pozici, pokud ne, pokračujte pořád vpravo. Až seběhnete dolů po schodech, vydejte se dveřmi vpravo. Na velkém prostranství vás uvítá gigantický červ (a'la Dune). Zatím s ním nebojujte a jděte do dvojitých dveří. Jakmile zde

# CODE VERONICA X

budete, použijte Umbrella Key card na panel vedle dveří naproti a vejděte. Jakmile projdete, dvéře se za vámi zavřou, jděte tedy dál, dostanete se na malé nádvoří, kde se vás bude Alfred snažit zastřelit. Prokličkujte směrem k němu. Alfred uteče a nechá za sebou zamknuté dveře. Vykašlete se na něj a vydejte se do dveří vpravo. Seberte náboje z krabice a vydejte se do šedých dveří. Nyní se nacházíte v Save Roomu. Uložte si tedy pozici, vezměte green herb a hemostatic medicine z gauče. Poté zacouvejte o místnost zpět a jděte do hnědých dveří. Jakmile vstoupíte, po levé straně jsou dvě zbraně. Ozbrojte se samostřílem s výbušnými šípy a věnujte každému Grabberovi 2 výstřely. Jakmile je rozdrtíte, přijde Steve, vymění s vámi Uzi za zlaté pistole.

Nyní hrajete jako Steve. Je to prosťáček, takže jediné, co musíte udělat je – všechno pozabíjet. Ale dávejte si pozor, za Steva ještě

budete hrát, takže zbytečně neplýtvejte náboji. Zabijte zombíky v první místnosti a pokračujte skrz šedivé dveře dál. Opět to tu hezky vyčistěte a vydejte se hnědými dveřmi. Střelte do dvou barelů, abyste ušetřili náboje a běžte do dveří naproti. Přidá se k vám Claire. Jděte do dvojitých hnědých dveří, zabte psíky, seberte šípy a odemkněte dveře. Ujistěte se, že máte zapalovač (lighter) a hemostatic medicine a vydejte se úplně na začátek do cel, kde byl krvácející černoch. Dejte mu medicínu, sebere vám ještě zapalovač a daruje vám lockpick (paklíč). Nyní se vydejte do domu přímo do prvního patra. Z truhly vezměte kufřík, odemkněte ho paklíčem a obdržíte výbušné šípy. Uložte si pozici a jděte ke dveřím za rohem, do těch, které mají znamení zlatých pistolí. Použijte tedy zlaté pistole a vejděte. V místnosti seberte náboje a prozkoumejte laptop. Uvidíte opět animaci, jak Alfred a Alexie milují vážky. Jako heslo vložte 1971. Hodiny se odsunou a otevřou tajný vchod. Grabbera deroucího se přes okno zabijte dobře mířenými ranami z kuše. Vydejte se tajným vchodem až k zámku. Jakmile budete uvnitř, zabijte netopýry (nebo použijte zapalovač, pokud jste si nebyli pro paklíč) a vydejte se do dveří vlevo za schodištěm. Zabijte Grabbera, seberte šípy a ink ribbon. Nyní se vydejte po schodech úplně nahoru, vezměte náboje a first aid spray, vejděte do červených dveří a shlédněte animaci. Poté se vydejte do pokoje vpravo. Prozkoumejte music box a postel se pohne. Seberte klíč. Vydejte se tedy zpět do domu. Tentokrát se na schodišti v prvním patře dejte vlevo, odemkněte klíčem dveře a vejděte do baru. Seberte granáty, 2x green herb. Vraťte se zpět do přízemí, projděte hnědými dveřmi a odemkněte dveře naproti. Sejměte dva Grabbery, seberte štít ze zdi, náboje ze židle a HUNK file z blízké televize. Nyní se vydejte zpět ke gilotině.

Použijte štít na místo ve dveřích a sejměte dva zombáky. Vejděte a střelte do barelu, který pošle další zombáky k zemi. Jděte vpřed do dveří, vezměte náboje a hněte s bednou blokující cestu. Projděte dveřmi, seberte náboje, hasičák a ink ribbon, které jste si zde uložili na začátku hry. Vraťte se do místnosti, kde jste masově vyvraždili zombáky, seberte green herb v okolí barelu a vejděte do dveří.

Nyní se nacházíte ve vojenské nemocnici. Vyndejte náboje a first aid spray ze skříně. Jděte do malé kanceláře a seberte red file ze stolu. Prozkoumejte model člověka a zjistíte, že mu chybí jedno oko. Jděte do dveří, které se skrývají na druhém konci místnosti a mrtvola v pytli se začne hýbat (nevadí). Uvnitř vyčistěte okolí od zombáků, seberte náboje, red herb a bílý kufřík. Jestliže ho otevřete, získáte upgrade na pistoli. Vraťte se zpět a uvidíte zombie-doktora, jak „operuje" pacienta. Rychle je oba sejměte a hlavně bacha na doktora – ubírá dvakrát tolik, než normální zombík. Poté prozkoumejte doktorovo tělo a seberte bulvu. Jděte k modelu člověka a umístěte jí tam. Otevře se tajná zeď. Jděte tedy dolů a otevřete dveře. Zabijte netopýry a seberte green herb. Otevřte dveře a vejděte do mučírny. Sejměte zombie, zvedněte šípy ze židle a jděte dolů do sklepení. Seberte meč ze sochy, jakmile ho vezmete, začne se místnost plnit plynem. Rychle zatlačte na páku u sochy proti směru hodinových ručiček a plyn se zastaví. Nyní použijte meč na železnou pannu a rychle vykilte zombáky. Seberte noty a jděte zpátky do domu.

Jste v domě, vydejte se tedy do prvního patra a na schodech doleva, směrem k baru. Použijte noty u piana a seberte modrého mravence. Jděte do Save Roomu a uložte ho do truhly. Nyní se vydejte do Research facility (Tam kde je obří červ, ujistěte se, že máte ID kartu), odemkněte dveře, které Alfred zavřel, jděte do místnosti s tankem, hnědé dveře nedaleko červa a vejděte dovnitř budovy. Vezměte náboje z barelu, odemkněte jednoduché dveře a zničte zombie. Vezměte náboje v rohu u dveří a vejděte do nich. Jděte rovnou za nosem skrz dveře, seberte ink ribbon a vezměte si druhý štít (Plate of ... ) ze zdi. Zapamatujte si tuto místnost a vraťte se na prostranství s červem. Vejděte do dvojitých dveří, kde na vás dříve střílel Alfréd. Jděte nahoru po schodech a použijte štít na pedestal, seberte key card, jděte zpět dolu a sešplhejte po žebříku. Otevřte bránu pomocí key card a jděte do dveří směrem k rozbité trubce s plynem. Otevřte bránu a seberte granátomet. Pak jděte do dveří naproti těm, kterými jste přišli. Použijte lockpick na dveře od skříňky a seberte acid rounds. Ignorujte vše ostatní, později se sem vrátíte s Chrisem. Projděte skrz dveře v bráně, zabijte dva Grabbery, seberte šípy. Vraťte se do místnosti s trubkami a jděte po schodech ke dveřím. Vstupte do nich a jděte do výtahu. Jeďte do 2F a otevřte bránu (Key Card).

Jděte dopředu a pak nahoru po schodech a vezměte grenade rounds. Prozkoumejte počítač pro informace o Albino monstrech. Sejděte dolů, seberte 2x green herb, vezměte druhý Crest z počítače a použijte monitorovací kameru. Zoomujte na obraz a zjistíte kód 1126.

Zabijte dva probuzené zombíky, odemkněte dveře a vraťte se na dvůr s červem. Projděte dvojitými dveřmi do Research facility, použijte kartu na poslední dveře. Vydejte se po schodech nahoru, vstupte do laboratoře a vložte

kód 1126 do panelu vedle dveří. Vejděte, seberte acid rounds, sundejte obraz ze zdi. V tu chvíli jeden Albinoid uteče ventilací pryč. Zabijte Albinoidí mláďata a vypadněte odtud.

Nyní se vraťte do místnosti, kde jste sebrali druhý štít. Umístěte na jeho místo obraz. Zeď se pohne a odhalí model celého komplexu. Seberte zlatý klíč a použijte lockpick na šuplík. Přečtěte si poznámky a poznamenejte si 128.

Nyní se vydejte do domu. V přízemí projděte hnědými dveřmi a zlatým klíčem odemkněte veliké dvojité dveře. Nyní se nacházíte v galerii. Pod každým obrazem se nachází tlačítko. Stiskněte je v následujícím pořadí.

1. Lady Ashford
2. Muž se dvěma dětmi
3. Muž se šálkem čaje
4. Muž se zrzavými vlasy
5. Starý muž, vedle muže s čajem
6. Muž vedle Lady
7. Alfred, muž nad schody

Zvedněte vázu a prozkoumejte ji. Je v ní červený mravenec. Jděte do prvního patra do Save Roomu, seberte z truhly modrého mravence (měli byste mít teď oba u sebe) a vydejte se do zámku. To znamená ze Save Roomu dveřmi se zlatými pistolemi. Hordy zombií postřílejte samostřílem (zbytečně neplýtvejte náboji do pistole). V zámku jděte po schodech nahoru do pokoje Alexie a použijte červeného mravence na hrací skřínku. Seberte desku a vydejte se do pokoje Alfreda. Použijte modrého mravence a vložte desku do hrací skřínky. Postel sjede a vy můžete vyšplhat po žebříku nahoru.

Nahoře seberte green herb a vážku ze židle. Po vzoru Alfreda a Alexie prozkoumejte vážku a zjistíte, že je to klíč. Ten vsuňte do úst mravenci na zdi. Vyšplhejte nahoru, vezměte ink ribbon, pár nábojů ležících na židli, pak seberte noviny ležící na schodech, přistrčte bednu ke knihovně a seberte třetí Crest. Jděte zpět do knihovny, kde vás čeká animace. Alfred aktivuje sebedestrukční sekvenci.

Jděte do Save Roomu a uložte si pozici. Vezměte si zbývající Crest z truhly a vydejte se k ponorce. Následuje další animace. Z ponorky se vydejte rovnou okolo akvária do dveří, kam jste již umístili první Crest. Vložte tedy zbývající dva a jděte do letadla. Následuje opět animace. Seberte páku a vydejte se k místnosti s jeřábem. Vyjeďte malým výtahem nahoru a jděte do dveří vpravo. Použijte páku na zdvižení mostu, přeběhněte na druhou stranu, otevřte dveře, uvnitř vyndejte first aid spray ze skříňky a prohledejte těla. Seberte K-402 klíč vraťte se k malému výtahu. Použijte klíč na K-402 zámek a vejděte do místnosti. Vezměte náboje, granáty a 2x green herb. Posuňte obě bedny do výtahu a začne 5 minutové odpočítávání. Zde si určitě uložte pozici.

Vyjeďte nahoru a jděte směrem k ponorce. Cestou budete muset čelit Tyrantovi, sejměte ho acid granáty a výbušnými šípy. Pokračujte směrem k ponorce a rychle do letadla.

Bude následovat více animací, každopádně teď máte Tyranta přímo na palubě. Důkladně se ozbrojte a jděte do nákladového prostoru. Zde zatím nemá cenu pouštět na Tyranta náklad, zatím je moc silný a vždy ho stejně zadrží. Střílejte do něj co to dá (já na něj vyplýtval celkem skoro všechno). Jakmile začne více krvácet a pohybovat se bez toho, aby moc útočil, znamená to, že je už poměrně oslaben. Nalákejte ho na konec nákladového prostoru a pak se svižně přemístěte k počítači uvolňujícímu náklad. Teď už ho jistě nezastaví.

Po další animaci sleze Claire po žebříku dolů, jděte tedy doprava, po schodech dolů a přímo proti vám bude Save Room. Bohužel jsou zde podivní poletující tvorové, kteří vás vždycky infikují. Naštěstí je zde blue herb, která otravu vyléčí. V Save Roomu seberte šípy, ink ribbon, green herb a blue file. Posuňte knihovnu stranou a jděte do malé chodbičky. Otevřte skřínku a vyskočí na vás krysa.

Nyní jděte zpět na chodbu, pokračujte dále po chodbě a vstupte do dvojitých dveří. Zabte všechny zombáky a vejděte do dveří s nápisem B.O.W. Vyřešte problém s obřími pavouky, najděte samolepku čárkového kódu, green herbs, šípy a vydejte se zpět. Jděte doprostřed místnosti, použijte čárkový kód na bednu na běžícím pásu. Dále jděte do místnosti označené „Weapon". Zabijte zombáky a seberte klíč od běžícího pásu, detonátor od zombáka ležícího opodál a umístěte ho na zámek u skřínky. Naberte uzi zbraně a jděte zpět.

Vyjděte po schodech a použijte klíč. Uvnitř místnosti se vydejte ke dveřím nalevo. Zabijte tři psy a jděte ke spínači za pletivem. Aktivujte generátor a jděte za roh, kde byl hlavní vypínač. Zapněte jej a v celém areálu se obnoví energie. Nyní se vydejte zpět, nastartujte běžící pás a pákou ho spusťte. Jděte zpět do B.O.W. místnosti a seberte plynovou masku. Jděte zpátky do Save Roomu a stiskněte páku v otevřené skříňce. Podívejte se na animaci a seberte klíč.

Jděte nahoru po schodech do místnosti vedle schodů. Seberte výbušné šípy, first aid spray, náboje ze skříňky a z poličky. Pak postřílejte tolik zombií, kolik uznáte za vhodné. Vyjděte ven a jděte do dvojitých dveří. Projděte dveřmi vpravo (použijte klíč), jděte dál a najdete valve handle. Vraťte se o místnost zpět a potkáte Steva. Po mírné debatě jděte zpět a najděte místnost se zavřeným zombákem v kleci. Kousek za ním použijte valve na soustruh, který vám přizpůsobí kohout na 8 hranou redukci. Jděte do Save Roomu a nechte si dvě políčka v inventoráři volná.

Nyní jděte zpět do místnosti s běžícím pásem, vejděte do místnosti, kde jste zapnuli proud a vylezte na stupínky k trubce s uzávěrem. Použijte valve a plyn přestane utíkat. Podívejte se na animaci s Alfrédem. Seberte odstřelovačku a nastartujte veliký bagr. Následuje působivá animace a vy se připravte na tuhou bitvu.

Nejlehčí cesta, jak se zbavit tohoto Bosse je, že ho budete střílet přímo do srdce pomocí odstřelovačky, až vám dojdou náboje, čímkoliv jiným. Není zas tak tuhý, jak vypadá.

## Nyní budete hrát za Chrise

Na startu seberte green herb a jděte dál jeskyní. Potkáte zde člověka, kterého záhy pozře červ. Postavte se červovi a nastřílejte do něj 20-30 nábojů, dokud nezemře. Obdržíte zpět zapalovač Claire.

Vraťte se k psacímu stroji a prozkoumejte pilíř. Otevřete ho a použijte zapalovač, obdržíte Uzi, které vám za chvíli přijdou velmi vhod. Pamatujete na Huntery z Resident Evila 2?

Jděte dál za místnost s červem a vstupte do výtahu. Nahoře se vydejte skrz dvojité dveře a uvidíte obrovský tank. Jděte k němu zezadu, stiskněte červené tlačítko a sjeďte výtahem dolů. Seberte blue a green herb, náboje do brokovnice a jděte dále koridorem. Najděte baterii. Zabijte dva pavouky a vejděte do dveří Save Roomu. Uvnitř seberte náboje do brokovnice, green herb a acid rounds. Vedle stolu je spousta zásuvek. Otevřte je pomocí kombinace RED, GREEN, BLUE. Obdržíte gold lugger.

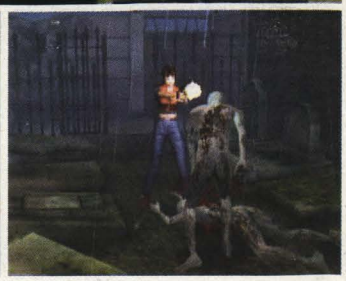
Nyní se vydejte zpět k tanku a poté dvojitými dveřmi. Použijte baterii na žlutý výtah a vyjeďte nahoru. Otočte se doleva, seberte klíč a dopis. Nyní se vydejte dveřmi dál. Opět shlédnete animaci se známou tváří. Sjeďte výtahem do B1 a seberte náboje a ink ribbon, můžete vzít i brokovnici pokud chcete.

Jděte skrz laboratoř, aktivujte počítač a seberte AK-47 zásobník. Dále se vydejte skrz další dveře. Na výtahu objevíte Door Knob. Jakmile to uděláte, Weskerovy kamery vás zahlédnou a máte na krku dva Huntery. Pomocí Uzi je ale snadno odděláte.

Nyní se vydejte zpět do 2F a projděte hnědými dveřmi. Uvidíte spadlý štít (Plate of..), který budete potřebovat. Použijte Door Knob na dveře a vstupte. Vezměte náboje, model tanku a jděte zpět do 1F.

Jděte do místnosti s modelem oblasti a položte tam model tanku. Obraz se pohne a vy budete mít další klíč a green book. Za chvilku budete potřebovat všechny 3 Cresty od Claire, abyste odbourali paprsky.

Vydejte se do laboratoře v B1F a potkáte se s Albertem Weskerem. Zabijte Grabbery, projděte dveřmi a použijte klíč na výtahový panel a jeďte úplně nahoru. Přelezte bedny a prolezte dírou ve zdi. Zabijte zombáky uvnitř, seberte acid rounds z rozbité skříně, projděte dveřmi, zabte další zombie a slezte dolů po žebříku. Stiskněte vypínač a rozjede se větrák, který odstraní plyn. Jděte dopředu a vyřešte to se zombáky a projděte dveřmi okolo trubky. Uvnitř narazíte na Huntera, zabijte ho rychleji, než on vás, vezměte si granáty z knihovny a jděte do protějších dveří, než kterými jste přišli. Prozkoumejte šuplík a automaticky se vám upgraduje pistole. Seberte chemikálii



a jděte zpět k výtahu. Pak sjeďte dolů a jděte do laboratoře – dveře naproti. Seberte náboje do brokovnice, náboje do pistole, green herb a otevřte rozmrazovač. Nastavte teplotu na 128 stupňů a stiskněte žluté tlačítko. Chemikálie uvnitř změní barvu na modrou. Vezměte ji a smíxujte ji s chemikálií, co již máte. Nyní se vydejte ke schodům, kde jste sundali z držáku brokovnici. Pokud ji máte u sebe fajn, pokud ne, vemte si ji. Vlezte do vody, vyřešte to s koupajícím se zombákem, v další místnosti si uložte pozici.

Vyjděte ven na prostranství, pozor na útočící Huntery, zabijte je, seberte náboje do brokovnice, jděte do výtahu (cargo lift), jakmile dojedete dolů, zabijte Huntery v další místnosti. Jděte přes most do následující místnosti.

Nyní musíte vyrovnat hladiny. 3 gauge 4x, 10 gauge 1x, 3gauge 1x, 5 gauge 1x. Nyní zabijte 3 zombie. Jděte zpátky přes most, sjeďte s ním pomocí páky, jděte zpět dolů a vydejte se přes snížený most. Jděte podél akvária, zabte přebytečné Huntery, vypněte napětí a seberte 3 Cresty. Jestliže je máte, jděte zpět do místnost se třemi lasery chránícími vypínač. Vložte Cresty do slotů a vypněte lasery. Stiskněte tlačítko, model se začne hýbat a odkryje žebřík. Seberte green herb a náboje do brokovnice a sešplhejte dolů po žebříku. Jděte do místnosti s vodou, kde čeká Albinoid. Pokud nemáte dost nábojů, abyste ho zastřelili, zkuste co nejrychleji sebrat Eagle Plate (štít) a zdrhnout. Poté Eagle Plate zkombinujte s Combined Clement (smíchané chemikálie), obdržíte Gold Halberd. Nyní se vydejte zpět k modelu a vyjeďte do 2F.

Vyjděte z výtahu a jděte směrem doleva , sjeďte žlutým výtahem dolů a vydejte se do dvojitých dveří za Jeepem. Sjeďte výtahem za tankem, uložte si pozici a vstupte do dveří po Chrisově levé ruce za použití Gold Halberd. A hurá do Antarktidy...

## Antarktida

Jděte doleva, projděte dvojitými dveřmi, zabijte prvního vetřelce, přeběhněte a poté druhého, přeběhněte a sešplhejte dolů po žebříku. Dole se vydejte do dvojitých dveří a dolů po schodech... Proběhněte vpřed do Save Roomu.

Zde jděte ke zdi se symbolem halapartny (halberd) a použijte na ni Gold Halberd. Obdržíte Paper Weight, Ink Ribbon a Alfrédův Deník. Uložte si pozici. Nyní seberte prázdný hasičák (Empty Extinguisher) z truhly. Nyní jděte ven, vyjděte po schodech nahoru, vlezte do dveří hned vedle schodů, seberte Náboje, Granáty a Ink Ribbon. Nyní se vydejte do dvojitých dveří poblíž žebříku, uvnitř se vydejte vpravo a jděte dolů po lávce a na konci vstupte do dveří. Zde zabijte 3 zombáky, prohledejte poličku uvnitř klece a seberte Duralumin Case a Náboje do brokovnice. Nyní opusťte místnost a ujistěte se, že máte dost místa v inventoráři. Venku sešplhejte pomocí X z lávky na led, jděte kousek dopředu a vyšplhejte nahoru na druhé straně. Nyní jděte do nedalekých dveří. Jakmile budete spatřeni, zabijte Huntery a jděte do dvojitých dveří po Chrisově levé ruce.

Zde jděte k svítícímu modrému světlu a stiskněte ho. Použijte prázdný hasičák a naplňte ho. Nyní pokračujte k výtahu vedle spínače, sjeďte dolů, uhaste oheň pomocí hasičáku a seberte Magnum. Na skříňku použijte zapalovač a vyndejte tři krabice Nábojů do brokovnice. Vydejte se zpět na výtah a vyjeďte nahoru.

Vraťte se skrz dvojité dveře a pokračujte halou, kde jste zabili dva Huntery, ale dávejte pozor na dvě další kamery. Na konci kroutící se chodby vejděte do dveří. Projděte místností do dveří naproti vám a vydejte se doprava. V této místnosti najděte zelený kontrolní panel, použijte Osmihranný kohout (Valve) na něm a pojiska zapadne na místo. Nyní běžte na druhý konec místnosti a najděte Power Switch (páka). Přehoďte ji a energie se opět obnoví. Zjistíte, že jste v dalším Save Roomu. Seberte 2x náboje do pistole ze stolu, 2x green herb a náboje do brokovnice. Uložte si pozici a opusťte místnost. Jděte dál, zabijte zombáky, seberte green Herb ze země a projděte dveřmi na konci. Seberte náboje do brokovnice, posuňte sochu přes díru v podlaze. vyndejte Lab Map a pak jděte do červené chodby. Běžte na konec, dokud se nedostanete k sošce Tigra (Tiger Statue). Jakmile se vás zeptá, který klenot chcete vzít, vemte ten vlevo – modrý. Soška se otočí, seberte co naleznete, vraťte modré oko a vezměte červené, naberte náboje do Magnumu a vraťte červené oko zpět. Nyní se vydejte do výtahu za vámi.

Vyjděte z výtahu a běžte dopředu. Najdete veliké mraveniště. Seberte Wing Object a jděte doleva. Zvedněte green herb a vejděte do dveří. Vydejte se přímo dopředu dokud nenarazíte na malé schůdky, pak se vydejte doprava a prozkoumejte kontrolní panel a najdete Virus research report (zpráva o virech). Nyní jděte nahoru po schodech, doprava a najdete další puzzle. Nyní stiskněte tyto symboly: AA Symbol, Crown Symbol (koruna), Heart Symbol (srdce), Spade Symbol (piky). Jestliže symboly zadáte správně, otevře se šuplík. Použijte Paper Weight. Chris je vloží do šuplíku, ze země vyjede kapsule a z ní vypadne Alfred. Prohledejte ho a seberte Alfred's Ring. Prozkoumejte ho a odstraňte jeho části. Zbude vám jen kámen. Nyní jděte zpět k mraveništi a za ním jsou další dveře.

Seberte green herb a vstupte. Zabijte zombáky, jděte ke stolu a vezměte Research Paper a postupujte dále do místnosti, seberte náboje do pistole a jděte pryč. Jděte zpět k výtahu a jeďte zpět. Dojděte až k Save Roomu, kde jste zapnuli proud. Odložte si zde několik předmětů do truhly, než si uložíte pozici. Určitě odložte brokovnici. Ponechejte si Magnum a jiné zbraně. Opusťte Save Room a jděte do dveří po pravé straně. Jděte chodbou dolů a zabijte Sweepera, nyní jděte kolem pásu a seberte druhý Wing Object ze země. Nyní jděte do dvojitých dveří.

Teď se nacházíte ve starém domě. Jděte po schodech nahoru, poté okolo koberce, dokud

nenajdete Combat Knife. Vezměte je a jděte zpět dolů. Jakmile dorazíte dolů, prohledejte schody zezadu a najdete Claire. Použijte nůž a osvoboďte ji. Jesliže je ještě otrávená od Nosferatu, budete potřebovat serum. Pokud ne, přeskočte tento kousek návodu a pokračujte níže.

## Sérum pro Claire

Jděte zpět k výtahu a jeďte do B1F. Jakmile zde budete, jděte do místnosti, kde jste našli náplň do hasičáku. Použijte výtah vzadu v místnosti, zabijte zombáky a seberte serum z poličky vedle výtahu. Nyní se vraťte ke Claire.

## Znovu s Claire

Když budete znovu hrát za Claire, budete už nahoře nad schody. V této místnosti seberte náboje do pistole ze stolu, red a green herb ze země a náboje do brokovnice. Jděte k poličce a strčte do ní, odkryje se skrytý obraz. Umístěte brokovnici na držák a vstupte do otevřeného otvoru ve zdi. Seberte Flame rounds a Granáty, nyní seberte borkovnici a uložte ji zpět do truhly. Vejděte do druhých dveří.

Běžte dopředu, zbavte se otrapů, zatlačte na prostřední skříňku, obdržíte šípy, oběhněte roh, zatlačte na další skříň a obdržíte granáty. Pak se vydejte do dveří na konci haly. Zabijte zombáka a jděte nahoru po schodech vpravo. Postupujte okolo kanónu a seberte Security File, až se vás zeptá, jestli chcete otočit pákou, dejte Yes. Z kanónu vypadne skleněná koule. Teď to bude chtít trochu zručnosti a rychlosti. Jakmile budete mít Security Card, past se zastaví, nyní se vydejte zpět dolů po schodech.

Jděte do dveří napravo vedle těch, v kterých jste již byli. Zde je čtečka na karty, použijte kartu a brána se otevře. Nyní jděte dolů. Po krátké sekvenci vás bude honit Steve, rychle se otočte a zdrhejte dolů chodbou. Jestliže jste to udělali správně, Steve vás dvakrát trefí, pokaždé se vylečte, Claire potom proběhne pod bránou. Po několika sekvencích budete zase ovládat Chrise.

Chris musí čelit Alexii, střelte ji pětkrát nebo šestkrát Magnumem a skoná. Prohledejte ji a seberte Alexia's Choker. Prozkoumejte ho a obdržíte Alexia's Jewell. Pak jděte nahoru po schodech do hlavních dveří. Použijte oba klenoty na obraz. Vraťte se dolů zpět do Save Roomu, uložte si pozici a vezměte si Octa Valve a Socket. Vyjděte ven a jděte do místnosti, kde jste plnili hasičák. Tam se dostanete, když vyjdete ze Save Roomu vrchními dveřmi, použijete výtah a projdete skrz točitou chodbu.

Jakmile budete v místnosti, jděte k díře nedaleko vody. Zkombinujte Socket a Octa Valve a vypumpujte vodu. Jděte dolů po žebříku a seberte Crane Key. Zabijte Sweepery a jděte zpět nahoru. Opusťte místnost a jděte do dveří napravo. Běžte za zástěnu a použijte Crane Key. Objeví se otec Alexie a gigantický pavouk. Vyhněte se mu, jděte na led a běžte k chlápkovi. Seberte klenot a jděte zpátky na lávku, odkud jste přišli a projděte dveřmi. Prozkoumejte klenot a obdržíte Alexandrův klenot Vezměte ho zpět na místo, kde jste bojovali s Alexií. Běžte nahoru po schodech a použijte Alexandrův klenot na obraz. Odsune se stranou a odkryje dveře. Jděte dovnitř. Uvnitř zabijte zombáky a na rozcestí jděte doprava a vstupte do prvních dveří vlevo. V tomto Save Roomu seberte co se dá, prohledejte stůl a seberte Sterile Room Key. Vypněte proud a vraťte se do místnosti, kde jste bojovali s Alexií. Použijte Strerile Room Key na dvojité dveře, které jsou vpravo od místa, kudy přijdete. Jděte červenou chodbou dokud nenarazíte na Tigra, seberte obě oči a vraťte se do hlavní haly, poté se vydejte nahoru po schodech a vejděte do skrytyých dveří.

Jakmile se vrátíte do haly, zabijte zombáky, dejte se na rozcestí doleva a jděte dále dolů, dokud nenaleznete green herb. Vejděte do dveří naproti. Uvnitř jděte do sochy vedle postele. V tomto pokoji přistupte k music boxu a umístěte zde červený klenot. Seberte desku, jděte do protějšího pokoje, umístěte modrý klenot do music boxu a použijte desku. Vylezte po žebříku nahoru.

Zde jděte ke stolu a seberte Dragonfly objekt. Seberte green herb a jděte zpět do místnosti, kam jste vstoupili za skrytým obrazem. Zastavte se před dveřmi a pak jděte do dvojitých dveří vlevo. Zde seberte CODE: Veronica report, který je na ovládacím panelu vlevo. Nyní jeďte výtahem dolů. Dole stiskněte svítící modré tlačítko a za sklem se odkryje poslední Dragonfly objekt. Zkombinujte všechny čtyři, jděte zpět k výtahu a vyjeďte nahoru. Běžte rovně a posléze se vydejte nahoru po schodech a vejděte do dveří. Jestliže půjdete přímo za nosem, narazíte na truhlu, využijte této příležitosti a ozbrojte se. Nyní se vydejte na konec chodby, jděte za roh a zkuste vejít do dveří.

Po animaci obdržíte file. Prozkoumejte ho a obdržíte security card. Běžte dolů po cestě a na konci se vydejte do schodů. Jděte do dveří nahoře, použijte Gold Dragonfly na odemknutí a vejděte. Zabijte zombáky a vyšplhejte po malém žebříku. Jděte ke kontrolnímu panelu a použijte security card. Tajný kód je VERONICA. Jakmile alarm odezní, opusťte místnost. Potkáte Claire a budete čelit finálnímu Bossovi. Hodně štěstí!

# TIME SPLITTERS

**Chcete nové zbraně, levely a postavy a nevíte, kde a jak je získat? Tak si pozorně prostudujte následující řádky, kde zjistíte vše co jste si přáli vědět.**

### View Credits option
Úspěšně dokončete story mode na jednoduchou obtížnost a odemkne se vám "View Credits" option ve výběru postav.

### 1935 Tomb story level reward
Úspěšně dokončete 1935 Tomb level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete postavu Cultist jako hratelnou v arcade módu. Dokončete level pod jednu minutu a získáte Paintball cheat mód. Dokončete level na normální obtížnost a odemknete Graveyard level v akcade módu. Dokončete level na nejvyšší obtížnost a získáte Eyes Mummy jako hratelnou postavu v arcade módu.

### 1970 Chinese story level reward
Úspěšně dokončete 1970 Chinese level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete postavu Chinese Chef jako hratelnou v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a odemknete Site level v arcade módu. Dokončete level na nejvyšší obtížnost a získáte Suit Hoodlum jako hratelnou postavu v arcade módu.

### 2005 Cyberden story level reward
Úspěšně dokončete 2005 Cyberden level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete levely 1950 Village, 1985 Chemical Plant, and 2020 Planet X ve story módu, postavy Dr Seth Graven, Dr Kate Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon, Angel Perez, and Badass Cyborg jako hratelné v arcade módu a Badass Cyborg, Siamese Cyborg, and Female Cyborg jako Boty v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a odemknete Streets level v arcade módu.

### 1950 Village story level reward
Úspěšně dokončete 1950 Village level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 1950 Village level v arcade módu a "Period Horror" jako Bot Set v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a získáte Castle level v arcade módu.

### 1985 Chemical story Plant level reward
Úspěšně dokončete 1985 Chemical Plant level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 1985 Chemical Plant level v arcade módu, "Usual Suspects" jako Bot Set v arcade módu a postavy Lumberjack, Malehood, and Waiter jako Boty v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a získáte Bank level v arcade módu.

### 2020 Planet X story level reward
Úspěšně dokončete 2020 Planet X level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 1965 Mansion, 2000 Docks, and 2035 Spaceways levely ve story módu, 2020 Planet X level v arcade módu; postavy Peekabo Jones, Mary-Beth Casey, Jacques Misere, Olga Strom, R108 a Gretel jako hratelné v arcade módu, "Space Opera" jako Bot Set in arcade módu a další postavy Tuxedo Cyborg, Red Alien a Green Alien jako Boty v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a získáte Spaceship level v arcade módu.

### 1965 Mansion story level reward
Úspěšně dokončete 1965 Mansion level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 1965 Mansion level v arcade módu, "Horror Shocker" jako Bot Set v arcade módu a charaktery Fishwife Mutant, Hick Hyde, Insect Mutant, Overall Mutant, Police Zombie, Girl Zombie, Skull Zombie a Jacket Zombie jako Boty v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a získáte Mall level v arcade módu.

### 2000 Docks story level reward
Úspěšně dokončete 2000 Docks level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 2000 Docks level v akcade módu, "Law and Order" jako Bot Set v arcade módu a postavy Male Soldier, Female Soldier, Gasmask Soldier, Male SWAT, Female SWAT, and Gasmask SWAT jako Boty v arcade módu. Poznámka: V tomto levelu se vyskytuje mnoho sniperů, tak bacha na ně! Dokončete level na normální obtížnost a získáte Compound level v arcade módu.

### 2035 Spaceways story level reward
Úspěšně dokončete 2035 Spaceways level ve story módu na jednoduchou obtížnost a odemknete 2035 Spaceways level a "Space Opera" jako Bot Set v arcade módu. Dokončete level na normální obtížnost a získáte Warzone level v arcade módu.

### Challenge mód
Úspěšně dokončete story mód pro zpřístupnění challenge módu. Zde plněním mnoha úkolů získáte přístup k několika dalším postavám a pár cheat módům. Takže hodně štěstí a přesnou mušku.

# VAGRANT STORY

## Spousta užitečných rad, jak se chovat v této originální hře a nebýt přitom hned poslán k ledu

**1.Každé monstrum má 3 kategorie rozdělení vlastností**

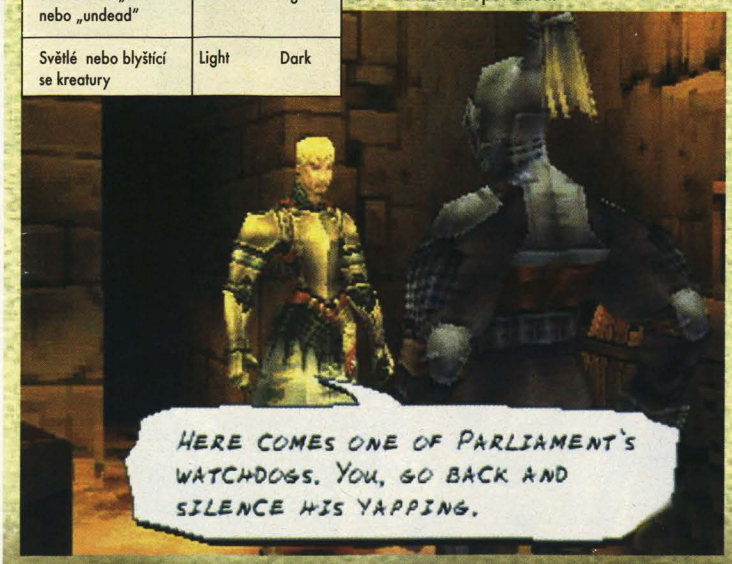
**A. Třída (classes)**
Tříd je celkem šest: Human, beast, undead phantom, dragon a evil. *Každá z těchto tříd je vidět při každém útoku.*

**B. Příbuznost (affinity)**
Do této skupině můžete zjistit, na co je kdo alergický. Například Ohnivému drakovy bude asi vadit voda, Ledovému zase oheň, viz. tabulka.

| Monstrum | Odolnost | Slabost |
|---|---|---|
| Human | Physical | Physical |
| Beast | | |
| Jestliže podniká ohnivé útoky, kouzla nebo má „flame" ve jménu | Fire | Water |
| Příšera z vodní říše nebo má „water" ve jménu | Water | Fire |
| Má tmavě hnědou barvu nebo „earth" ve jménu | Earth | Air |
| Létá, kouzlí lightning, „air" ve jménu | Air | Earth |
| Má ve třídě „evil" nebo „undead" | Dark | Light |
| Světlé nebo blyštící se kreatury | Light | Dark |

**C. Typ zbraně**
Ve Vagrant Story jsou tři typy zbraní, Blunt, Edgeda Pierced. I zbraně se stejným počtem bodů, mohou mít rozdílný účinek, vzhledem k tomu, o jaký se jedná typ. Neboli kostlivce je lépe rozmlátit kladivem, než do něj bodat kordem, to dá rozum, ne?

**2. Aerie Wing**
je to smutné, ale je to tak. Bez tohoto předmětu budete mít někdy velké problémy některé z četných hlavolamů rozlousknout. Aerie Wing umožňuje dělat dlouhé skoky, které se vám budou hodit hlavně v jeskyních. Můžete jednoduše vymlátit z létajících potvor v levelu Snowfly Forest. Pokud možno, nasbírejte si jich hodně do zásoby, mohu doporučit aspoň 20. Pokud vám dojdou později ve hře, můžete se do lesa dostat pomocí kouzla Teleportation.




**3. Riskbreaker Rank**
Odráží hráčovo skore. Čím vyšší skore máte tím vyšší rank obdržíte. Některé lepší zbraně potřebují na jejich používání co nejvyšší rank.

Level 1 Normal agent
Level 2 Gladiator
Level 3 Daredevil
Level 4 Berserker
Level 5 Destroyer

**4. Cvičné figuríny**
Většinou u každého Save kruhu před novou částí hry je umístěna cvičná figurína, kde můžete naakumulovat do své zbraně veliký počet bodů k tomu, abyste byli schopni bez problémů zabít monstra v následujícím levelu. Např. při vstupu do podzemí se vám začne akumulovat Evil a Undead, ale na druhou stranu začne rovnoceně klesat Physic, aby stav byl neustále vyvážen.

# cheats PSX

## Castlevania Chronicles

***Konami Kód***
Na titulní obrazovce stiskněte po sobě ⇧ ⇧ ⇩ ⇩ ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ ○ ⊗ - odemknou se vám Extra volby

## X-Men: Mutant Academy 2

***Odemkne všechno***
na titulní obrazovce stiskněte SELECT ⇩ R2 L1 R1 L2

## 007 Racing

***Aston Martin Vantage v modu pro dva hráče***
V titulní obrazovce stiskněte L1 R1 △ ○ ⊗ Jestliže vložíte kód správně uslyšíte smích.

***Vysocí chodci***
Vložte "LEMKE" jako jméno v „mission modu".

***Kluzké tratě***
Úspěšně dokončete hru Gimme A Brake na obtížnost 00 Agent a rozmlaťte všech 11 hydrantů

***Všechny mise***
Úspěšně dokončete hru Highway Hazard na obtížnost 00 Agent bez toho, abyste trefili jakékoliv auto.

## 2 Xtreme

***Snowboard***
△ □ ⊗ ○

***Mountain bike***
⊗ □ △ ○ ⊗ ○ □ △

***Skateboard***
△ ⊗ □ ○

***In-line skate***
○ □ ⊗ △

## 3Xtreme

***Všechny Exhibiční tratě***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "VOUYEUR".

***Všechny Freestylové tratě***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "TRIXXY"

***Hrajte jako Bink***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "BINK"

***Hrajte jako Nyub***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "NYUB"

***Hrajte jako Geep***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "GEEP"

***Hrajte jako Lug Nut***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "LUGNUT"

***Všechny alien postavy***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "ASTROMEN"

***Všechny postavy***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "GENEPOOL"

***Všechna auta***
V obrazovce „main menu" rozsviťte volbu "Memory Card" a stiskněte ⇦ nebo ⇨, pak jděte do volby "Codes" a vložte slovo "SMOKEY"

## A Bug's Life

***Přeskočení úrovně***
Pauzněte hru a stiskněte L2 L2 R2 R2 ⊗ ○ △

***Nekonečno životů***
Vraťte se do „training modu" a najděte písmena na kouzlo „FLIK", kolikrát to budete opakovat, tolik potom budete mít životů v normální hře

## Akuji the Heartless

***Debug mod***
Pauzněte hru a podržte L2 nebo R2, potom postupně stiskněte tlačítka ⇦ ⇧ ⇧ △ ⇨ □ ⇦ △ ⇧ ⇩ ⇨ ⇨

***Nesmrtelnost***
Pauzněte hru a podržte L2 nebo R2, potom postupně stiskněte tlačítka ⇨ ⇨ ⇦ △ ⊗ ⇧ ○ ⇦

***Nekonečno spirit kouzel***
Pauzněte hru a podržte L2 nebo R2, potom postupně stiskněte tlačítka ⇦ △ ⇦ ⇦ ○ ⇦ △ ⇨ ○ ⇧ ⇧ ⇩. Pozn. účinkuje pouze pro to, které seberete jako první.

## Alien Resurrection

***Cheat mod***
V obrazovce „main menu" stiskněte ○ ⇦ ⇨ ○ ⇧ R2 Objeví se volba "Cheat", která vám umožní zapnout God mode, všechny zbraně, nekonečnou munici, nekonečně kyslíku, atd. atd.

***Research mod***
V obrazovce „main menu" stiskněte □ ⇧ ⇩ ○ ⇦ R1

## Bugs Bunny: Lost in Time

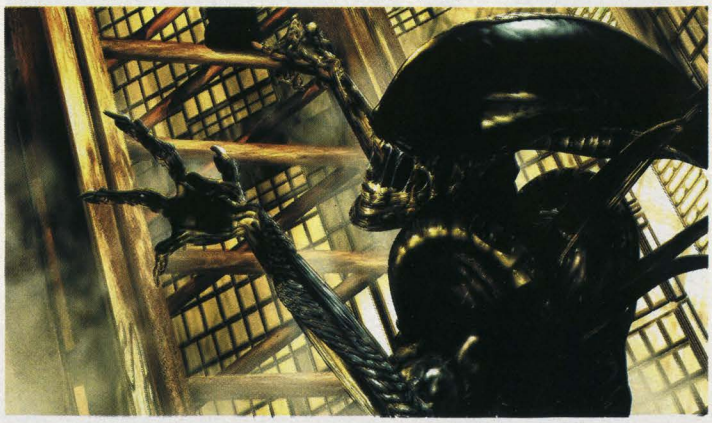
***Výběr levelu***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ □ □ □

***Plné zdraví***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ □ ○ ○

***Maximum mrkviček***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ □ □ ○

***Všechny schopnosti***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ □ ○ □

***Extra klíče***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ ○ □ □



***Ukázat závěrečné animace***
Ve výběru éry nebo levelu podržte L2 + R1 a stiskněte ⊗ □ R2 L1 ○ ⊗ ○ □ ○

## Cardinal Syn

***Odemkne všechny charaktery***
Když se zobrazí hláška Press Start" stiskněte L1 R2 R1 □ ⇩ ○ ⇩ L2 □ □ □ □

***Fatality kdykoliv***
Když se zobrazí hláška Press Start" stiskněte ⇧ ⇧ ⇨ ⇨ ⇦ ⇦ ○ ○ ⇩

***Nekonečná magie Magic***
Když se zobrazí hláška Press Start" stiskněte ⇨ ⇨ ⇨ ⇦ △ ⇦ ⇦ □

***Orion***
stiskněte R2 ⇩ ⇩ ○ □ □ R2

***Nephra***
stiskněte □ L1 ○ ⇧ △ ⇦ △

***Juni***
stiskněte ⇩ □ ⇩ L2 ⇩ ⇩ ⇩

***Syn***
stiskněte ○ ○ ○ L1 R1 ○ ⇦

## Command & Conquer: Red Alert

***Vkládejte v obrazovce kódů*** (výběr levelu):

***Allies***

2. PJ1OC3IEW
3. EC5NAHTU
4. 9BFVYZAZ8
5. P4XS4CZVC
6. FMNAE6U08
7. 7XIQW4KQI
8. WPLAGLJ2G
9. 4TNT8RJ21
10. FZ0ZY7ZQA
11. X9FJZVJZI
12. 5RNHTXLRY
13. J7VEWVT09
14. OLHDAPYHL
15. 17LE3FDV

***Soviets***

2. VMBWOQ284
3. XN37MCCSO
4. LH06FZZQL
5. BUVV20LFF
6. AVYQ10YA8
7. LZRJTMQAN
8. YQX4C9GFH
9. 1QESO8LE0
10. RKP0UOXJA
11. CDLKYL7Q4
12. 8T5GGDK25
13. X5CDE0KN8

***Cheat kódy***
Klikněte na „TEAM" tlačítko pomocí ○ a potom klikněte pomocí pointeru na následující symboly na obrazovce pomocí ○

***Vítězství***
⊗ □ □ ○ △ ○

***Nukleární útok***
○ ⊗ ○ △ □ △

***Parabomb***
□ ⊗ ○ ○ ⊗ △

***Chronoshift***
△ ○ ○ □ □ ⊗

***Celá mapa***
□ △ ○ ⊗ △ □

***Prachy***
□ □ ○ ⊗ △ ○

***Promění ore na civilisty***
⊗ ○ △ △ ○ ⊗

***Promění ore nebo krystaly na zlato***
□ ○ □ ⊗ ○ ○

## Dino Crisis 2

***Nekonečná munice***
Úspěšně dokončete hru se všemi jedenácti Dino Filesy, obdržíte platinovou EPS kartu, na kterou v další hře můžete nakupovat munici.

## Dune 2000

***Celá mapa***
Jděte na postranní lištu a stiskněte ⊗ když zvolíte □ ○ ⊗ △ △ □

## World's Scariest Police Chases

***Cheat mode***
na titulní obrazovce stskněte ⇦ ⇨ L1 R1 ○ □ R2 L2
Jestli jste zadali kód správně, uslyšíte zvukový signál.

## Vigilante 8: Second Offense

***Obrazovka passwordů***
Vstupte na obrazovku voleb (options), zvolte "Game Status" a stiskněte L1 + R1

***Rapid fire***
Vložte "RAPID_FIRE" - nebude prodleva při střílení

***Super rakety***
Vložte "BLAST_FIRE" - větší síla raket

***Faster cars***
Vložte "MORE_SPEED"

***Rychlá akce***
Vložte "QUICK_PLAY"

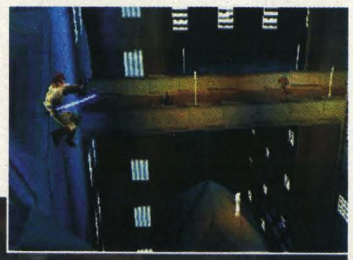
***Slow-motion mod***
Vložte "GO_SLOW_MO"

***Velká kola***
Vložte "GO_MONSTER"

***Všechny závěrečné animace***
Vložte "LONG_MOVIE"

## Star Wars: Jedi Power Battles

***Hrajte jako Darth Maul***
Úspěšně dokončete hru s Qui-Gon Jinnem. Pak jděte na obrazovku výběru postavy a rozsviťte Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT.



***Hrajte jako Queen Amidala***
Úspěšně dokončete hru s Obi-Wanem Kenobi. Pak jděte na obrazovku výběru postavy a rozsviťte Obi-Wana a stiskněte SELECT

***Hrajte jako Captain Panaka***
Úspěšně dokončete hru s Ploo Koonem. Pak jděte na obrazovku výběru postavy a rozsviťte Ploo Koona a stiskněte SELECT

# cheats PSX

## Bloody Roar

***Hrajte jako Kohryu***
Hrajte skrze arcade mód, dokud nespočinete tváří v tvář Kohryu v levelu 5. Porazte ho a odemkne se jako hratelný charakter.

***Hrajte jako Uranus***
Hrajte skrze arcade mód a porazte Xion bez použití „continue". Pak stačí porazit Uranus a odemkne se jako hratelný charakter.

***Extra mód***
Hrajte skrze survival mód, porazte více jak 9 nepřátel pro odemknutí Extra modu v „options menu". Nyní pokračujte porážením nepřátel v Extra modu, dosáhnete tím odemknutí více survival her v extra modu

***No blocking mód***
Obdržte první místo v arcade modu

***Expert mód***
Úspěšně dokončete arcade mód bez „continue"

***High speed mód***
Vyhrajte 100 soubojů s jakýmkoliv charakterem

## Bouncer

***Hrajte jako Leann Caldwell ve Versus modu***
Hrajte skrze hru s Kou. Poté, co porazíte Duragona bude následovat FMV sekvence, kde budete bojovat s Leann. Sejměte jí a odemkne se ve „versus modu"

***Hrajte jako Duragon ve Versus modu***
Dohrajte hru třikrát s jakýmkoliv charakteren. Poté, co porazíte Duragona podruhé, vrátí se. Sejměte ho zas a odemkne se ve „versus modu".

***Bonusové charaktery***
Úspěšně dokončete „story mód" pro odemknutí charakterů ve"versus modu". Po každém dokončení se objeví další.

***Skryté FMV sekvence***
Úspěšně dokončete „story mód" se Sion

***Alternativní kostýmy***
V obrazovce „charakter selection" podržte L1, L2 nebo R2 a vyberte bojovníka. Bohužel tento trik nemá efekt v „story modu".

## Crazy Taxi

***Expert mod***
Předtím, než se objeví „selection screen" podržte L1+R1+START. Jestliže jste zadali kód správně, objeví se v levém dolním rohu slovo Expert.

***Another day režim***
V obrazovce „charakter selection" stiskněte R1 a pak ho držte dokud si nevyberete postavu. Jestliže jste zadali kód správně, objeví se hláška "Another Day".

## Guily Gear X

***Odemkne Testament a Dizzy***
V titulní obrazovce přes ⇩ ⇨ ⇨ ⇧ START

## Klonoa 2

***Hrajte jako Mometsuto***
Úspěšně dokončete hru

***Boss battle***
Úspěšně dokončete „fairgroud level" pro odemknutí nové úrovně, která vám umožní znovu bojovat s již poraženými Bossáky.

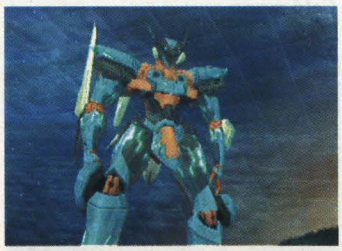
***Picture gallery***
Úspěšně dokončete „fairgroud level".

## Z.O.E. - Zone of Enders

***Versus mode***
Úspěšně dokončete hru na jakoukoliv obtížnost pro odemknutí „versus modu"

***Alternativní závěrečná hudba***
Úspěšně dokončete hru v jakékoliv obtížnosti a získejte rank „A" ve všech pěti záchranných misích.

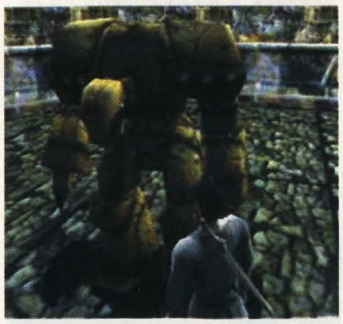
***Finální komentář ve třech podobách:***
Na základě vašeho ranku vám bude ohodnocení předloženo třemi osobami:



**Rank B- Leo**
**Rank A- ADA**
**Rank S- Celphis**

## Summoner

***Start rovnou s kouzly (spells)***
V titulní obrazovce podržte R2 a stiskněte ○ □ ○ △ ○ △. Jestliže uslyšíte "I gotcha", je to v pohodě a máte kouzla :-)



***Skryté FMV sekvence***
Zvolte „Credits" v hlavní obrazovce a stiskněte ⊗ dokud je hláška stále zobrazena.

## Rayman 2 Revolution

***Cheat mód***
Jděte do jakékoliv mapy kromě první a vstupte do obrazovky „options". Zvolte „sounds" a rozsviťte volbu „MUTE", pak podržte L1+R1 a stiskněte L2 R2 L2 R2 L2 R2. Objeví se meníčko s cheaty.

***Tajné multi-player mapy***
Jděte do první mapy, pak vstupte do obrazovky „options". Zvolte „LANGUAGE" a potom „VOICES". Rozsviťte volbu „Raymanian", podržte L1+R1 a stiskněte L2 R2 L2 R2 L2 R2. Odemknou se tři další mutiplayer mapy.

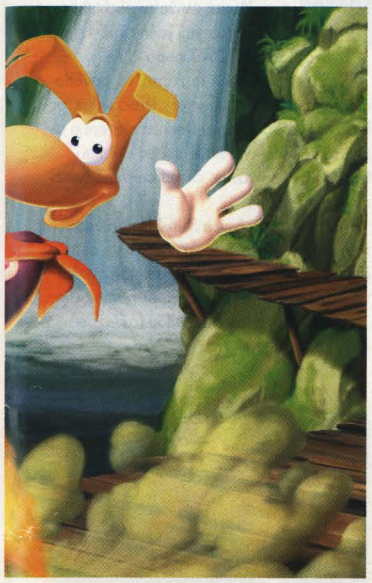
***Tajná mapa Baby Soccer***
Během hraní hry podržte L1+R1 a stiskněte L2 R2 L2 R2 L2 R2

## MotoGP

***Závoďte jako Klonoa***
Vyhrajte Challenge 22 pro odemknutí Klonoáka jako jezdce.

## MDK 2 Armageddon

***Nesmrtelnost***
Pauzněte hru, podržte L2+R2 a postupně mačkejte ⇧⇧⇩⇩⇦⇦⇨⇨□○□○ SELECT



***Kurt v boxerkách***
V obrazovce „main menu" podržte L2+R2 a postupně mačkejte □□○○

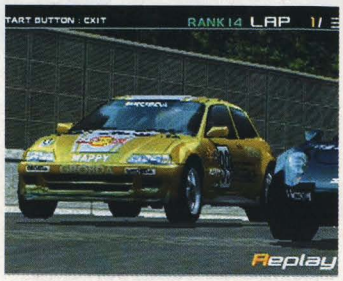
***Mixované charaktery***
Pauzněte hru, podržte L2+R2 a postupně mačkejte ⇧⇩⇨⇦✕○○□□ + START budete moci hrát za osobnost, která má něco z každého :-)

***Šílená kamera***
Pauzněte hru, podržte L2+R2 a postupně mačkejte ✕○✕○

***Slow-motion mód***
Když hrajete za Maxe, podržte R2 a stiskněte ⇧⇧⇧⇧

## Ridge Racer 5

***Bonusové vozy***
Úspěšně dokončete každý okruh v Grand Prix. Pokud se vám podaří zlomit rekord v Time Attacku, dostanete další káry :-)




***Duel mód***
Dokončete hru s nejrychlejším časem na kolo a na celkový čas ve standardním Time Attack GP.

***Devil Drift***
Dokončete jako první závod Rivelta Crinacle v duel modu, obdržíte tuto novou báječnou káru

***VW Beetle***
Dokončete jako první závod Solort Rumeur v Duel modu, obdržíte skvělý VW Beetle dp Free Runu, Time Attacku a Duel modu

***McLaren F1 clone***
Dokončete jako první závod Kamata Angelus v Duel modu, obdržíte McLaren F1 pro Free Run, Time Attack a Duel mod

## Star Wars: Super Bombad Racing (PS2) Codes

***Death Star***
V main menu stiskněte R1 R1 R1 R1 ⇧⇦

***Galaktický okruh***
Dokončete jako jeden z nejlepších tři závody na všech tratích, odemkne se vám Galaktický okruh

***Zrcadlový mód***
Dokončete Galaktický okruh na zlatou medaili s jakýmkoliv charakterem. Potom budete moci jezdit tratě zrcadlově otočené.

***Závoďte jako AAT battle tank***
V obrazovce „main menu" stiskněte ○△□○△□. nyní máte k dispozici závodní tank AAT

***Závoďte jako Boba Fett***
V obrazovce „main menu" stiskněte □○△○□

***Závoďte jako Darth Vader***
Dokončete Galaktický okruh na zlatou medaili s Anakinem

***Nekonečný Boost***
V obrazovce „main menu" stiskněte L1 R2 L1 R2 □ SELECT. Jestliže jste kód zadali správně, upozorní vás na to nápis.

***Prohození jazyku do Jawštiny***
V obrazovce „main menu" stiskněte SELECT SELECT SELECT □

***Prohození jazyku do Battle Droidštiny***
V obrazovce „main menu" stiskněte SELECT SELECT SELECT ⇧

## Gradius III & IV

***Plné Double střely***
Pauzněte hru a stiskněte ⇧⇧⇩⇩⇦⇨⇦⇨□△

***Plné Laserové střely***
Pauzněte hru a stiskněte ⇧⇧⇩⇩⇦⇨⇦⇨✕○

***Boss rush mode (Gradius 4)***
Úspěšně dokončete hru, odemkne se boss rush mód

***Výběr úrovně (Gradius 4)***
Úspěšně dokončete hru bez použití „continue"

## Sky Odyssey

***Auto Gyro***
Úspěšně dokončete všechny levely v „canvas modu" s více jak 90 body.

***Zlaté UFO***
Úspěšně dokončete všechny levely v „target mód" na zlatý rank

***Me-262***
Úspěšně dokončete „adventure mód"

***Stříbrné UFO***
Úspěšně dokončete všechny levely v „adventure modu" a hodnocením A

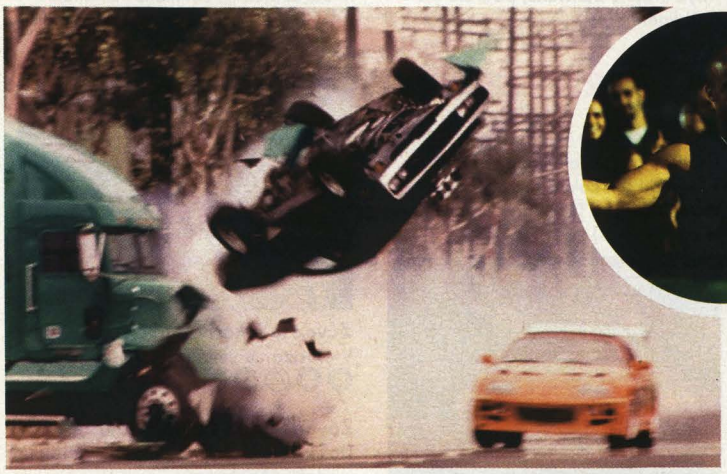
***Stealth Fighter***
Úspěšně dokončete všechny levely v „adventure modu" s totálním časem 10 minut a méně.

# RYCHLE A ZBĚSILE

Los Angeles. Z přístavu odjíždí ve večerních hodinách kamion naložený moderní domácí elektronikou. „Právě jsme ho naložili. Nezapomeňte na můj podíl!", hlásí do mobilu přístavní dělník. Střih. Ke kamionu se přidají na dálnici tři černé vozy. Během minuty riskantním a naprosto originálním způsobem převezme jeden z řidičů kontrolu nad kamionem.

Přiznám se, ač odkojen mnohými filmy daného žánru, efektnější začátek filmu jsem v kině nezažil. Úvodní strhující tempo se rychle a zběsile dál valí ve vysokých otáčkách a udržuje divákovu pozornost na nejvyšších rychlostních stupních až do konce. Loňské konkurenční hitovce s Nicholasem Cagem a Angelinou Jolie došlo nasazené tempo bohužel již po 60 sekundách.

Příběh se drží staré osvědčené linie. Sem tam prosvitne nějaké to klišé, které však k žánru patří. Tajný policajt se infiltruje mezi nadšence, pořádající nelegální závody, a musí zjistit, kdo z nich vykrádá kamiony s elektronikou. Samozřejmě se zamiluje do sestry hlavního podezřelého a tím si zadělá na pořádné trable.



Z každého filmového okénka čiší nadšení filmařů pro intelektuálně nenáročnou, ale o to více zábavnou a oddechovou záležitost popcornové třídy. Videoklipové záběry a střihy navozují tu správnou atmosféru adrenalinového prostředí. Při startu nočního závodu vlétne kamera do výfuku, kde nám díky dokonalé počítačové simulaci dovolí nahlédnou do útrob vozu, tak, jak bychom je nikdy neviděli. Poté náhle vylétne a snímá soupeřící vozy jako vesmírně lodě přecházející do hyperprostoru. Závod na čtvrt míle se tak díky filmařskému umu natáhne z deseti reálných vteřin na dvě minuty nezapomenutelného filmového zážitku.

Herci jsou vybráni typově přesně do svých rolí. Vin Diesel (odstřelovač v Zachraňte vojína Ryana nebo sadistický vrah v akčním sci-fi překvapení Černočerná tma) v roli hlavního podezřelého ranaře je sympaticky drsný a je vidět, že má na víc než být vyhazovačem, kterým byl před zahájením herecké dráhy.

Paul Walker jako policajt je „klaďas až to praští" a ženské protějšky hrají své role pro potěchu mužského pokolení na výbornou.

Zvuková kulisa nezůstala pozadu a útočí na Vaše zvukovody nekompromisním způsobem. Tedy pokud jste v dobře ozvučeném kině, což předpokládám. Ani soundtrack nezklame. Může se pochlubit takovými zvučnými jmény jako Limp Bizkit, Ja Rule, DMX nebo R. Kelly.

Režisér Rob Cohen se zapsal do povědomí diváků nádhernou fantasy Dračí srdce, pokračoval katastrofickým Denním světlem a seznámil nás s tajným studentským klubem Lebky. Nyní dokazuje, že mu ani vůně benzínu není vzdálená.

Během závěrečných titulků filmaři upozorňují, že úpravy vozů a akční kousky s auty jsou velmi nebezpečné. Asi to autoři mysleli vážně, ale mně to přišlo jako povedený vtip.

Šťastnou rychlou a zběsilou (a bezpečnou) jízdu přeje

**Petr Černus**

## Inspirujte se !!!

VYCHYTÁVKA

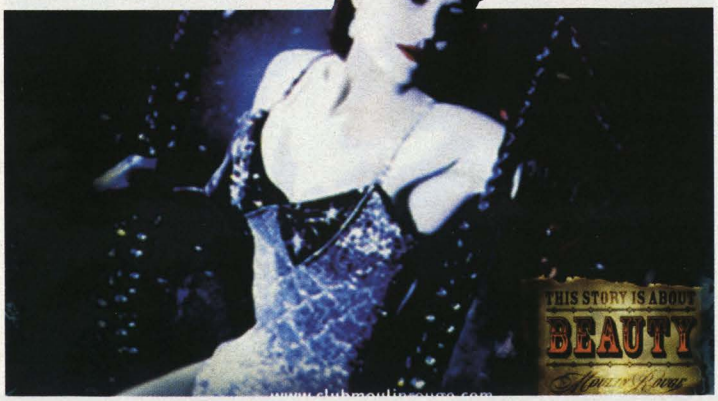
Před prvním nočním nelegálním závodem si řidiči dodávají kuráž různými způsoby. Jeden si buší do uší decibely, jiný hraje Gran Turismo :-) Nechejte si do palubní desky zabudovat display s PSX a pak budete ten pravý pouliční driver.

## COMMING SOON... COMMING SOON... COMMING SOON... COMMING SOON... COMMING SOON... COMMING SOON... COMMING SOON...

### Moulin Rouge

**(Moulin Rouge, USA/Austrálie 2001)**

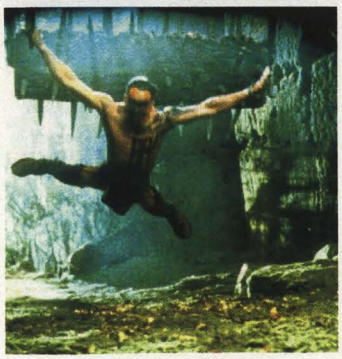
Paříž na přelomu 19. a 20. století. Naplněná láska básníka Christiana ke kurtizáně Satine. Režisér Baz Luhrmann (vizuálně vynikající zpracování klasické romance Romeo a Julie) nás nenechá vydechnout. Čeká nás divoká jízda na postmoderní horské dráze s kýčovitými dekoracemi, šílenými záběry a neuvěřitelnými coververzemi známých hitů nazpívaných samotnými herci. Okouzlující Nicole Kidman a Ewan McGregor Vás vítají v legendárním nočním klubu Moulin Rouge!




### Neříkej ani slovo

**(Don't Say a Word, USA 2001)**

Zkušenému psychoterapeutovi neznámí zločinci unesou malou dceru. Požadují velmi nezvyklé výkupné – dostat z dívky v posttraumatickém komatu informaci, která jim dopomůže k nalezení uloupených diamantů. V roli doktora Michael Douglas a na režijní židli Gary Fleder (řemeslně velmi slušný thriller Sběratel polibků). To zní zajímavě.



### Bratrstvo vlků

**(Le pacte des lopus, Francie 2001)**

Francie uprostřed 18. století. Tajemná nestvůra Gevaudan zabila více než 100 lidí. Hon na ni stále pokračuje. Na první pohled klasická fantasy. To by se ale tvůrci nesměli inspirovat videohrami, japonskou mangou a hongkongskými akčními filmy. Ukázky vypadají VÍCE než slibně. Něco takového nám galští filmaři ještě nepředvedli. Těšíme se, tak se těšte s námi!

### Pán prstenů – Společenství prstenu

**(The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring, Nový Zéland/USA 2001)**

Hobit Bilbo Pytlík, čaroděj Gandalf, tajemní elfové, slizký Glum a další... O připravovaném zpracování nedotknutelné klasiky a modly několika generací si povídají i krtci pod zemí. A proto dost slov a o Vánocích na viděnou v bájné Středozemi.

# Commandos 2

## Několik otázek na tvůrce herní strategie

V blízké době se na trhu objeví dokonalá strategie na téma Druhé světové války. Jak jste si už všimli, **Commandos 2** jsme vám již zběžně představili v sekci In the Future, ale jelikož se jedná o více než slibný titul, zeptali jsme se přímo tvůrce **Gonzala Suáreze** na bližšsí informace o některých zajímavých aspektech této hry.

*Pg _ Co myslíte, v čem Commandos 2 prodělalo největší rozvoj?*
**G.S.:** Tak asi největší změna byla určitě provedena v grafickém provedení. Nyní jsou mise v plném 3D enginu, takže můžete celou mapou libovolně rotovat a odhalit tak nepřítele, který dejme tomu čeká s nožem v ruce za rohem.

Dále je to samozřejmě rozmanitost prostředí. Mise budou situovány třeba na ostrovy v Pacifiku, kde budete chvíli místo německých jednotek bojovat proti japonským vojákům. Díky zoomu se můžete zblízka soustředit na bitvy, které vás nejvíce zajímají.

*Pg _ Budou mít hráči možnost pohybovat se uvnitř budov?*
**G.S.:** No jasně, teď se můžete podívat do jakékoliv budovy, kterou uvidíte zvenčí. Předtím, než do ní vstoupíte, budete se moci přesvědčit, jestli není okupována nepřáteli jednoduše tím, že se do ní podíváte oknem. Při samotném vstupu do budovy je použito úplně jiného enginu, který sice není tak detailní jako hra samotná, ale pomůže hráči v orientaci a svízelných bojových situacích uvnitř budov.

Abychom hráči navodili co nejlepší atmosféru a maximální prožitek ze hry, nebude to jenom budova, ve které se dá pohybovat. Budete moci používat vlastně cokoliv, o čem si myslíte, že by se vám mohlo hodit. Budete tak využívat věškeré druhy vozidel, hydroplán a dokonce i Japonské plavidlo.

*Pg _ A co nové postavy, můžete nám říci nějaké bližší informace?*
**G.S.:** Tak v první řadě je to úplně nová postava zloděje (Thief). Mezi jeho přední schopnosti patří velice dobrá stealth technika, neboli schopnost proklouznout všude velice tiše a bez sebemenšího upoutání pozornosti. Ale jeho hlavní povolání je zloděj, takže ho využijete hlavně k oloupení nepřátel, odemykání dveří, přelézání plotů a vloupání skrze okna. Vydrží také poměrně dlouho pod vodou, což oceníte hlavně v levelu s řekou. K dispozici má i různé techniky plavání – tichý mod, ale pomalejší, nebo rychlejší mod – při kterém však vydává pěkný bo... prostě moc hlučí :-)

*Pg _ A co takový Sniper?*
**G.S.:** Klasická postava, která umožňuje odstřelovat nepřátele z téměř jakéhokoliv místa. Pokud ho „zašijete" na dobré místo, můžete pohodlně zabíjet nepřátele, aniž byste se museli bát odhalení. Střílet můžete přes ulice, skrz okna, prostě jak se vám zlíbí.

*P _ A jak jste se rozhodli rozdělit jednotlivé scénáře ve hře?*
**G.S.:** Snažili jsme se je rozdělit tak, aby co nejvíce hráči připomínaly skutečné události 2. světové války. Můžete zde najít například misi nazvanou „The Bridge Over the River Kwai" nebo misi inspirovanou posledními okamžiky filmu „Das Boot", kde se budete pohybovat v ponorkových docích. Myslím, že rozmanitost prostředí je tak velká, že budete velice potěšeni.

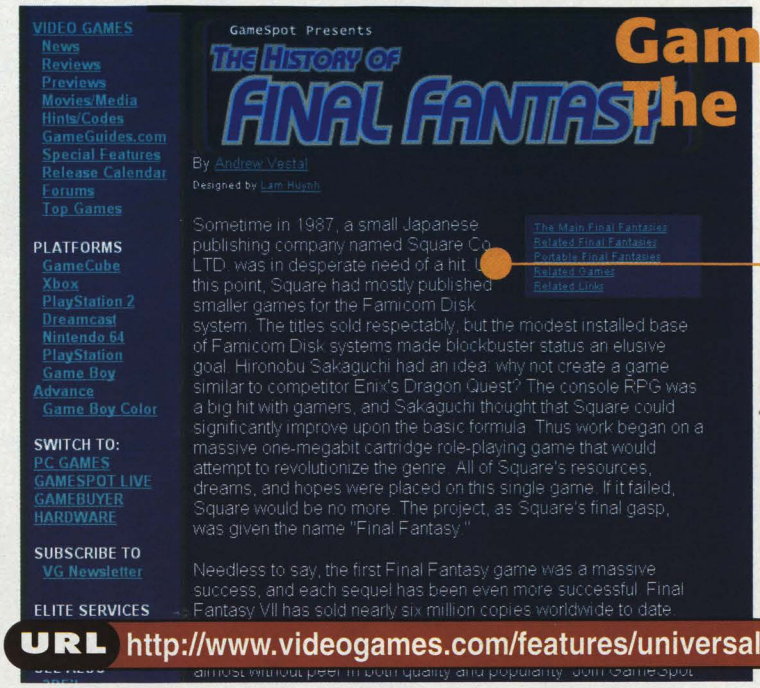
# RESIDENT EVIL série: Maximální ozvučení

http://www.planetps2.com/thehorror/res

Pro všechny fanoušky ságy Resident Evil je tady právě tato stránka. Najdete na ní snad úplně všechny hudby, které kdy v jakém díle byly. Hudby jsou ve formátu MP3, takže jejich stahování nezabere zas tolik času. Kvalita tracků je v menším nadstandardu (něco kolem 198 kb/s). Zastoupeny jsou zde motivy jak syntetické, tak symfonické. Podotýkám, že každý díl má asi 40 motivujících skladeb což dohromady dělá něco kolem 800 MB kvalitních MP Trojek. Bohužel stránka nepodporuje FTP přístup, takže každou skladbu si budete muset stáhnout manuálně, hezky jednu po druhé. Pokud by vám samotné skladby nestačily, najdete zde i spoustu informací okolo celého světa Resident Evilů. Je zde i pár novel o vzniku Umbrelly Corp. a jejích záměrech atd. atd. Pro každého fanatika víc než dost. Pokud by ani to dychtivému čtenáři nestačilo, zkuste odkaz zkrátit na www.planetsps2.com /thehorror, dostanete se tak o úroveň výš, kde je mimo jiné na výběr hned několik lákavých titulů jako je Silent Hill, či Dino Crisis.

Stoky

# GameSpot's The History of Final Fantasy

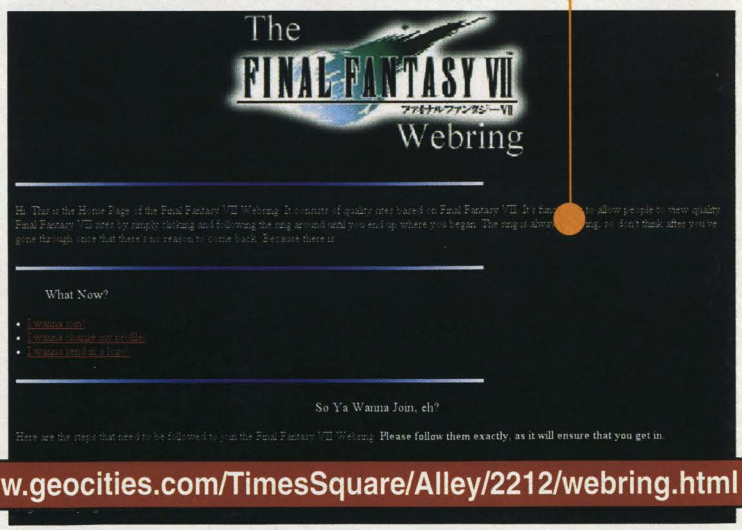



Zasvěcený článek od Andrewa Vestala o historii her řady Final Fantasy. Bylo, nebylo ...

URL http://www.videogames.com/features/universal/finalfantasy_hs/

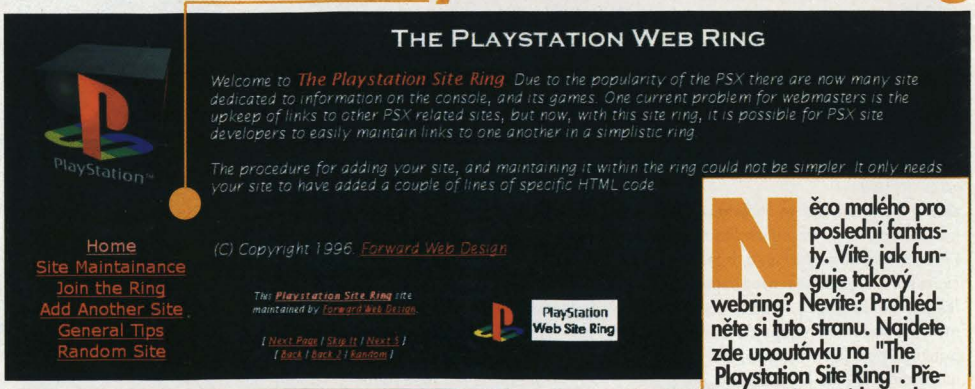
# Final Fantasy VII Webring

Pokud se chcete pohrabat ve stránkách o PSX, můžete začít zde. Pokud nevíte, jak webringy fungují, poradím. Najděte odkaz "Next site". Zmáčkněte ho. Dostanete se na první stránku v nabídce. Líbí? Nelíbí? Tak se po ní porozhlédněte a brzo najdete ovládání "Playstation Site Ring" a tam další odkaz "Next site". Zmáčkněte ho. Atakdále. A nečekejte zázraky.



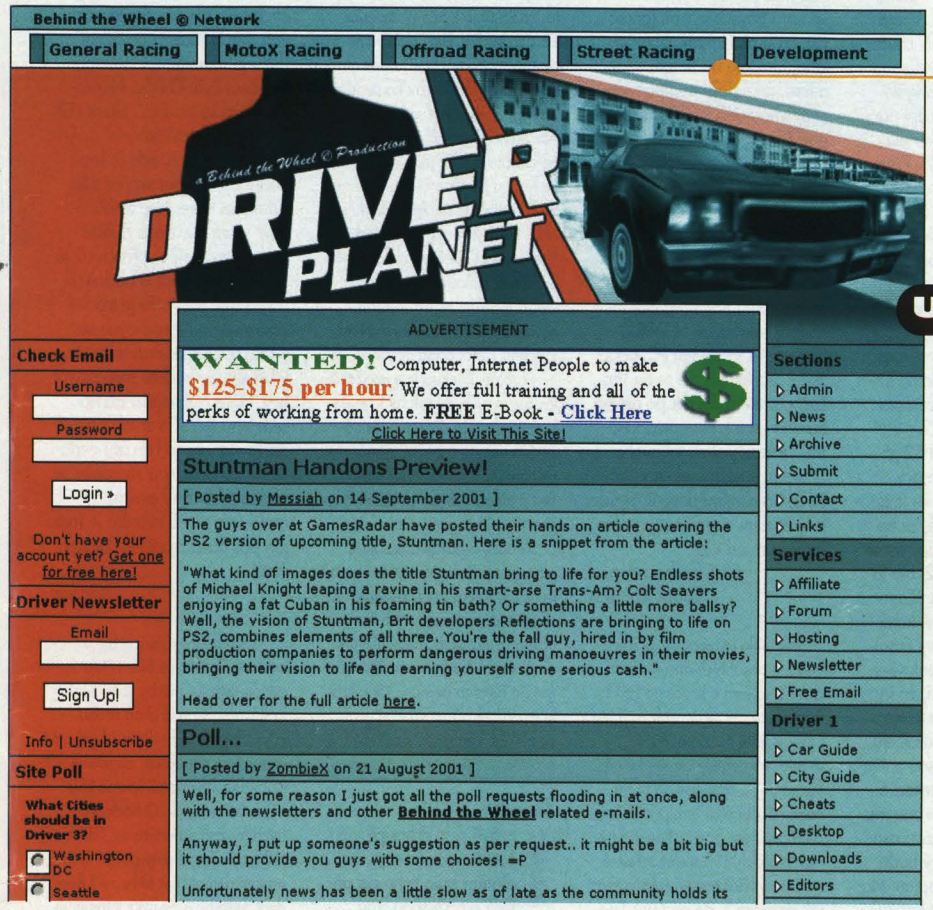

URL http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2212/webring.html

# The Playstation Site Ring




Něco malého pro poslední fantasty. Víte, jak funguje takový webring? Nevíte? Prohlédněte si tuto stranu. Najdete zde upoutávku na "The Playstation Site Ring". Přečtěte si jí a najdete odpovědi na své otázky.

URL http://www.wols.demon.co.uk/psx_ring.html




# Driver Planet

Nemáte-li na autoškolu, hrajte hru Driver. Nemáte-li lepší život, zařiďte se pohodlně zde na planetě jeho fanoušků. Zde je totiž to, co potřebujete k životu, veškerá fauna i flóra v podobě novinek, informací o autech i městech, tipů, ba i triků a přirozeně pocit sounáležitosti s podobně postiženými jedinci.

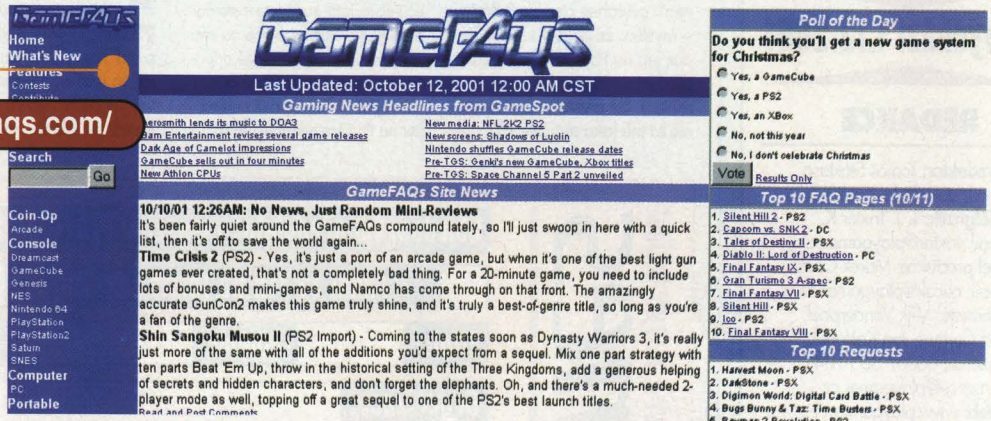
**URL** http://www.driverplanet.net/

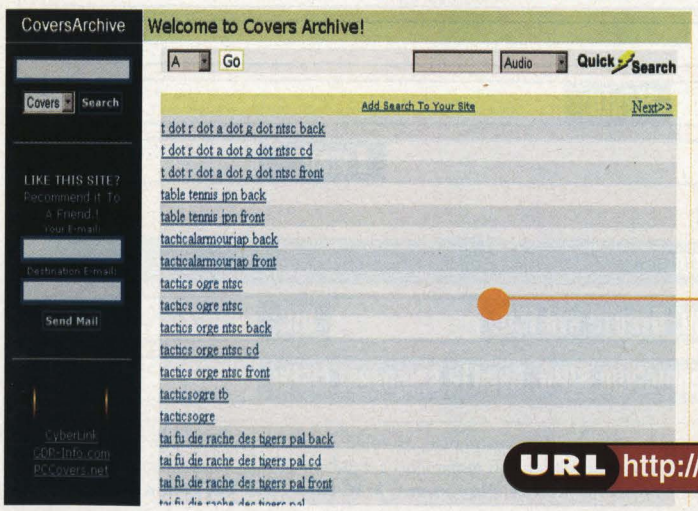
# WEB

# Game FAQs

**URL** http://www.gamefaqs.com/

Až (nikoliv jestli) budete mít problém s jakoukoliv hrou, zkuste tuhle stránku. Můžete si zde pokecat v klasické diskusi, případně přečíst recenzi, stáhnout kódy, nebo (když budete mít štěstí) projít přímo nějaká pěkná FAQ, která snad uspokojí vaše potřeby.




Upgrade + Mini-Reviews

upgraded slightly, thanks to a suggestion from Riot. Now, any ng will be displayed first, then all the inclusive matches. This will arch engine to find certain shorter game titles like "Ico", "Sin", and ch...

d amazingly playable. The atmosphere of the game is simply it only fascinating but look great, and it's all wrapped around a izzles that just don't feel like "puzzles", but realistic obstacles to rol is great but not flawless, but that's pretty much all the bad of it be truly appreciated.

it of the year. Turn-based combat with simple rules and strategy, lighly reminiscent of the Langrisser (Warsong) series with a

# Covers Archive

Poměrně rozsáhlý archív poměrně kvalitních CD obalů v poměrně přijatelné kompresi JPEG.

**URL** http://coversarchive.mediasearch.com/tablepsx.shtml

## PŘÍŠTĚ...

- Soul Reaver 2
- Dune
- Shadowman 2
- Max Payne
- Jak and Daxter
- Age of Empire II
- Mummy Returns
- Evil Twin

**č. 3 vychází 1.12.2001**


## REDAKCE

**Šéfredaktor:** Tomáš Stoklasa
E-mail: stoky@playgames.cz
**Šéfgrafik:** T. J. Trixter K.
E-mail: trixter@playgames.cz
**Ředitel produkce:** Marek Cacák
E-mail: cacak@playgames.cz
**Externisté:** Mijk Vanderpoel, Petr Čermus, Jan Kaštánek
**Inzerce:** 0606/ 353 104
inzerce@playgames.cz
**Web:** www.playgames.cz
**E-mail:** info@playgames.cz

**Adresa redakce:** Playgames
S. K. Neumana 28, Praha 8
182 00

povoleno **MK ČR E 12297**

**ISSN 1213-5151**

Vydává **Los Typos s.r.o.**
Dvoudílná 22, Praha 9 - Střížkov, 190 00
**Rozšiřují:**
Společnosti holdingu PNS, a.s., Mediaprint & Kappa Pressegrosso s.r.o.

**Tiskne:** Zlínské tiskárny a.s.

**Special Thanx:**
Za zapůjčení her do tohoto čísla firmě Bohemia Interactive s.r.o. a obchodu Playcentrum, Stroupežnického 24, Praha 5


**Dobrý den,**

**! dovolte, abych zareagoval na 1.číslo Vašeho časopisu PlayGames (nakonec o to i žádáte). Včera jsem si pln nadšení a očekávání koupil Váš časopis s tím, že konečně něco vyšlo pro majitele PS2. Bohužel po přečtení celého časopisu mé nadšení trochu ochablo. Ptáte se proč? Jde o to, že se věnujete jak majitelům nebo fandům PS2 tak i starých PS. A teď se ptám já proč. Vždyť pro majitele PS vychází již zavedený časopis PlayStation, který je jim z 90% věnován a navíc obsahuje demo CD. Domnívám se, že není i z obchodního hlediska dobré věnovat časopis z 50% PS a z 50% PS2. Mně osobně jako majitele PS2 již příliš nezajímají informace o PS a domnívám se, že je tomu i naopak. Je jasné, že na trhu chybí časopis, který by se věnoval výhradně PS2. Na to všichni majitelé těchto úžasných mašinek čekají. A když se konečně objeví nový časopis, tak zjistí, že je z poloviny nezajímavý. Myslím si, že by bylo vhodnější hned z kraje oslovit celou skupinu majitelů a fandů PS2, neboť jsou zatím lační po jakékoli informaci či recenzi. Na druhou stranu má do vánoc začít vycházet časopis PlayStation2, který bude určen jen pro tuto skupinu. Nebojíte se, že Vám tato konkurence přetáhne čtenáře ? Proto si myslím, že pokud se soustředíte jen na PS2, získáte náskok před již zmiňovaným konkurentem. Už přestanu poučovat, ale to mě jako majitele PS2 trápí. Dále mě napadlo, že byste mohli ještě přidat rubriku pojednávající o HW. Víme že PS2 není jen na hry, ale že má spoustu dalších využití (audio CD, DVD přehrávač, domácí kino,...). Dalo by se jistě psát o tom, jaké další komponenty je nejvhodnější k PS2 připojit, aby člověk co nejlépe využil všech jeho možností. Dále by jistě bylo zajímavé dozvědět se více podrobností o některém příslušenství (např. dálkový ovladač, jak to bude s modemem, kdy bude HDD,...). Možná by bylo i zajímavé napsat něco o samotném HW PS2. Srovnání s výkonem PC, apod. Jinak musím říci, že se mi Váš časopis velmi líbí jak po grafické stránce tak i literární. Chápu, že každý start takového projektu je těžký, ale myslím, že se Vám velmi povedl. Škoda jen, že není více věnován nám, lačnivcům od PS2.**

***Přeji hodně zdaru...***
***Luboš Krubner***

Tak tohle byl jeden z prvních a velice obsáhlých dopisů. Proč vlastně píšeme o hrách na PS1? Proč ne, to, že se tím zabývá i jiný časopis ještě neznamená, že by se tyto hry neměly objevit i u nás. Vždyť třeba časopisů na PC je hned několik a přitom píší jenom o hrách, které jsou i v konkurenčních plátcích. Tím si samozřejmě můžete udělat objektivnější názor, jak která hra bude vypadat. Druhá věc je, jestli kupovat vícero časopisů, ale to už necháme na vás. Tady musíme ale rozhodně odporovat při procentáži 50 na 50. Jak je jistě vidět na první pohled, her na PS One neustále ubývá a zaplnit jimi 50 procent časopisu, aby to bylo o něčem, by dalo asi pěknou práci. Dalším důvodem, proč o nich vůbec píšeme je to, že PS One u nás vlastní více jak 50 tisíc lidí, kteří si třeba nemohou, nebo nechtějí koupit časopis za cenu, za kterou ho prodává konkurence, byť má demo CD. Ale asi nejhlavnější důvod je ten, pokud jste si toho ještě nevšimli, že hry na PS One FUNGUJÍ i na PS2. Tudíž si je můžete v klidu zahrát. Takový Sheep, Dog and Wolf mně osobně připadá daleko lepší, než polovina her na PS2, i když vyšel již na zastaralou ošuntělou šedivou skříňku. Není všechno zlato, co se třpytí.

Problém konkurence je ožehavý, ale myslím, že tak by to mělo být. Až do této doby tu vlastně žádná nebyla a běžný čtenář neměl možnost koupit si nic jiného. Teď jí má, ať už je v podobě Playgames nebo Xgenu. Čas ukáže.

Rubriku o hardware zajisté plánujeme. Bohužel zatím nám na to nezbývá čas ani prostředky. Za chvíli budou vánoce a trh bude přesycen novými, skvělými tituly a my se jich budeme snažit vměstnat do čísla co nejvíce. Ale jakmile rozšíříme počet stran :-) určitě doplňkům věnujeme adekvátní prostor.

**Zdravíčko,**

**! právě sem si koupil váš časák. Je zajímavé, že dlouho bylo ticho po pěšině a najednou jsou ohlášeny časopisy tři (PS2mag, Xgen magazín a teď ten váš)... No, ne že by mě to vadilo, ale sem zvědavej jak se tu všichni uživí. Teď k vašemu plátku, kterej sem sice ještě pořádně nepročet, ale i tak se mě jeví zatím jako slušnej, až na jednu věc, která mě štvala už v Levelu a byl bych rád, abyste se ji vyvarovali. Jde o recenzi na Silent Hill 2 a zároveň Preview na Resident Evil: CNV.... Neprohodili ste to trochu... Silent Hill 2 ještě v Evropě nevyšel a vy už máte recenzi, kde je hra hodnocena v porovnání s Residentem hůře. No, ale Resident vámi přeci nebyl ještě hodnocen, ne ? A přitom už je dávno v regálech a hodnotíte ho líp než Silent. To je trochu podezřelé... Nerad bych se v Playgames dočkal toho co v Levelu, že budete recenzovat hry, které ani nejsou na našem trhu (NTSC verze), pak se může stát, ze se hra ani nedostane do Evropy a ztrapníte se viz. Level (pro ty ovsem omlouvá, ze PS rubrika je tam jen pro posmívání PlaCackařům)...**

***Brigand***

Problém konkurence, byl už rozebrán. Co se týče Silent Hillu 2, omlouváme se, asi by se to nemělo stávat, ale na druhou stranu, když už jsme to hráli,proč bychom vám o tom nenapsali, abyste se případně vyvarovali špatné koupě, nebo naopak. O hodnocení bych možná polemizoval, Silent Hill u nás dostal plný počet, tudíž na tom nemohl být hůře, než Resident, kterého jsme ještě k tomu vůbec nehodnotili. Uveřejnili jsme na něj pouze preview, protože se nám ho bohužel před uzávěrkou nepodařilo sehnat. Ale jinak díky za opodstatněné připomínky.

*Tomáš Stoklasa – šéfredaktor*


**Předplatné magazín her pro PlayStation Playgames**

**Objednávám předplatné magazínu PLAYGAMES od čísla:** _____

☐ roční za 715 Kč (číslo zdarma) ☐ půlroční za 360 Kč

**Titul:** _____ **Jméno:** _____ **Příjmení:** _____

**Organizace:** _____

**Ulice:** _____

**PSČ:** _____ **Město:** _____

**Tel.:** _____ **E-mail:** _____

**Platbu provedu:**

☐ složenkou

☐ fakturou. Uveďte své IČO: _____ DIČ: _____

☐ prostřednictvím SIPO. Uveďte spojovací číslo: _____

**Návod k použití:** Kupón velmi pečlivě vystřihněte, zřetelně a čitelně vyplňte hůlkovým písmem. Poté jej nalepte na korespondenční lístek (při manipulaci s lepidlem dávejte pozor, aby se vám nedostalo do očí) a zašlete na adresu redakce: **Playgames, S. K. Neumana 28, Praha 8, 182 00**

PlayStation | DVD VIDEO | PS2 PlayStation 2

play centrum

TEL: 02 / 57 313 415
MOBIL: 0603 411 623
MOBIL: 0606 891 623

www.playcentrum.cz

# EXPRESNÍ ZÁSILKOVÁ SLUŽBA

**1. EXPRESNÍ POŠTOU**
- zasíláme po celé ČR, doručení zásilky je do 1. prac.dne
- za zboží platíte při převzetí zásilky (dobírkou)

**2. KURÝREM**
- zasíláme na území vnitřní Prahy
- doba doručení zásilky je do 120 minut
- jako první přicházíme s touto novou službou, která vám ušetří čas a peníze. Už žádné trmácení ucpanou Prahou. Objednané zboží vám bude doručeno expresním kurýrem přímo do vašich rukou.

1399,-

999,-

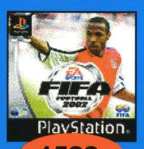
999,-

1499,-

1299,-

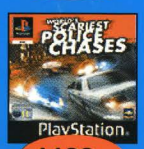
799,-

799,-

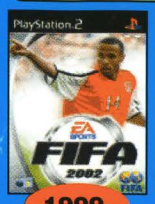


1599,-

1399,-

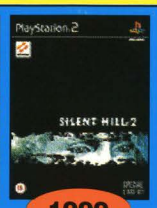


1199,-



1999,-

1999,-



1999,-

1999,-

TEL

PlayStation 2

## PLAYSTATION One

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 3 CZ | 799,- |
| ALIEN RESSURECTION CZ | 999,- |
| ALONE IN THE DARK 4 CZ | 1399,- |
| BREATH OF FIRE 4 | 1299,- |
| C-12 FINAL RESISTANCE CZ | 1399,- |
| C&C 2:RED ALERT (2CD) | 599,- |
| CAESAR PALACE 2000 - Casino | 699,- |
| COLIN McRAE RALLYE CZ | 599,- |
| COLIN McRAE RALLYE 2 CZ | 999,- |
| CRASH BANDICOOT 1 | 899,- |
| CRASH BANDICOOT 2 CZ | 899,- |
| CRASH BANDICOOT 3 CZ | 799,- |
| CRASH TEAM RACING CZ | 799,- |
| CRASH BASH CZ | 799,- |
| CROC 2 CZ | 699,- |
| DIE HARD TRILOGY 2 CZ | 999,- |
| DINO CRISIS CZ | 999,- |
| DINO CRISIS 2 CZ | 999,- |
| DOOM | 599,- |
| DRIVER CZ | 699,- |
| DRIVER 2 CZ | 1399,- |
| DUKE NUKEM TIME TO KILL CZ | 699,- |
| DUKE NUKEM LAND OF BABES | 999,- |
| DUNE CZ | 599,- |
| EAGLE ONE HARRIER | 699,- |
| FEAR EFFECT 2-RETRO H. CZ | 1399,- |
| FIFA 99 | 599,- |
| FIFA 2002 CZ | 1599,- |
| FIGHTING FORCE 2 CZ | 699,- |
| FINAL FANTASY 8 CZ | 799,- |
| FINAL FANTASY 9 CZ | 1599,- |
| FORMULA 1 2001 Sony CZ | 1399,- |
| GRAN TURISMO 2 CZ | 799,- |
| GRAND THEFT AUTO | 699,- |
| GRAND THEFT AUTO 2 CZ | 999,- |
| HERCULES CZ | 799,- |
| CHASE THE EXPRESS CZ | 799,- |
| CHESSMASTER 2 | 999,- |
| IN COLD BLOOD CZ | 799,- |
| ISS PRO EVOLUTION 2 CZ | 1499,- |
| JIMMY WHITES - kulecnik | 599,- |
| KLONOA | 799,- |
| LE MANS 24 HOURS | 699,- |
| LMA MANAGER 2001 | 1499,- |
| MATT HOFMAN PRO BMX | 1499,- |
| MEDAL OF HONOR CZ | 999,- |
| MEDAL OF HONOR 2 cz | 999,- |
| MEDIEVIL 2 CZ | 799,- |
| METAL GEAR SOLID CZ | 999,- |
| MOTO RACER WORLD TOUR CZ | 799,- |
| MOTO RACER 2 | 599,- |
| MUSIC 2000 CZ | 599,- |
| NBA LIVE 2001 CZ | 1599,- |
| NBA CHAMPIONCHIP 2000 | 499,- |
| NEED FOR SPEED 4 CZ | 699,- |
| NHL 2000 CZ | 799,- |
| NHL 2001 CZ | 999,- |
| NBA CHAMPIONCHIP 2000 | 499,- |
| ODDWORLD 1-ODYSSEY | 599,- |
| PANZER FRONT CZ | 1599,- |
| PARASITE EVE 2 CZ | 1199,- |
| POINT BLANK 2 | 499,- |
| PONG | 599,- |
| POPULOUS:BEGINNING | 599,- |
| QUAKE 2 CZ | 999,- |
| RAINBOW SIX CZ | 599,- |
| RAYMAN | 699,- |
| RAYMAN 2 CZ | 1199,- |
| RAILROAD TYCOON 2 CZ | 599,- |
| READY 2 RUMBLE 2 BOX | 999,- |
| RESIDENT EVIL 1 | 599,- |
| RESIDENT EVIL 2 CZ | 999,- |
| RESIDENT EVIL 3 CZ | 999,- |
| ROLAND GAROS 2001 TENIS | 1399,- |
| SILENT HILL CZ | 999,- |
| SHEEP DOG N WOLF CZ | 1299,- |
| SOUL REAVER CZ | 599,- |
| SOVIET STRIKE | 599,- |
| SPEC OPS CZ | 699,- |
| SPIDERMAN CZ | 999,- |
| SPIDERMAN 2 CZ | 1399,- |
| SPYRO DRAGON 2 CZ | 799,- |
| SPYRO DRAGON 3 CZ | 799,- |
| SUPERBIKE 2000 (EA) | 599,- |
| SYPHON FILTER 2 CZ | 799,- |
| TARZAN CZ | 899,- |
| TEKKEN 3 CZ | 899,- |
| TENCHU 2 CZ | 1599,- |
| THEME PARK WORLD CZ | 599,- |
| TIME CRISIS 2 + GUN NAMCO | 2399,- |
| TIGER WOODS GOLF 2001 | 1599,- |
| TOCA 2 CZ | 699,- |
| TOCA 3 (WTC) CZ | 999,- |
| TOMB RAIDER 1 | 599,- |
| TOMB RAIDER 2 CZ | 699,- |
| TOMB RAIDER 3 CZ | 899,- |
| TOMB RAIDER 4 CZ | 899,- |
| TOMB RAIDER 5 CZ | 1199,- |
| TOMORROW NEVER DIES CZ | 999,- |
| TONY HAWK SKATE. 2 CZ | 999,- |
| TOY STORY 2 CZ | 999,- |
| TRUE PINBALL | 599,- |
| VAGRANT STORY CZ | 999,- |
| V-RALLY 2 CZ | 699,- |
| VIRTUAL KASPAROV CHESS | 1499,- |
| WARZONE 2100 | 599,- |
| WORLD S.POLICE CHACES CZ | 1199,- |

Tituly s označením CZ jsou dodávány s českým manuálem

## PLAYSTATION 2

| | Nové | Bazar |
|---|---|---|
| 4x4 EVOLUTION | 1799,- | |
| 7 BLADES | 1899,- | |
| ADVENTURE PINBALL | 5/11/01 | |
| AGE OF EMPIRES 2 | 5/11/01 | |
| AIRBLADE cz | 12/11/01 | |
| ALONE IN THE DARK 4 cz | 1799, | |
| AQUA AQUA | 1999, | |
| ATV OFFROAD cz | 1899, | |
| ARMORED CORE 2 cz | 1799,- | 1399,- |
| BUST A MOVE 2 cz | 1799,- | |
| BOUNCER cz | 1899,- | 1399,- |
| CRAZY TAXI cz | 1899,- | 1399,- |
| DARK CLOUD | 1899,- | |
| DEAD OR ALIVE 2 | 1850,- | 1399,- |
| DISNEY DINOSAUR cz | 1799,- | 1199,- |
| DONALD DUCK Q.AT. cz | 1799,- | 1199,- |
| DRIVING EMOTION TYPE S | n/a | 1199,- |
| DYNASTY WARRIORS | 1999,- | 1599,- |
| ETERNAL RING | 1999,- | 1399,- |
| EXTERMINATION cz | 1899,- | 1399,- |
| ESCAPE FROM MONKEY I. | 1999,- | 1499,- |
| F1 CHAMP. 2000 EA | n/a | 999,- |
| F1 RACING CHAMP. | 1199,- | 999,- |
| F1 2001 EA | 1999,- | |
| FORMULA 1 2001 SONY cz | 1899,- | 1399,- |
| FIFA 2001 cz | 1799,- | 1199,- |
| FIFA 2002 cz | 5/11/01 | |
| GAUNTLET LEGENDS | 2099,- | |
| GIFT | 1899,- | |
| GRAN TURISMO 3 cz | 1899,- | 1499,- |
| GRAND THEFT AUTO 3 cz | 29/10/01 | |
| GUN GRIFFON BLAZE cz | 1999,- | 1299,- |
| HEROES OF M&M cz | 1899,- | 1499,- |
| INT.TRACK&FIELD cz | 1999,- | 1499,- |
| ISS PRO 2001 cz | 1899,- | 1299,- |
| KENGO cz | 1999,- | 1399,- |
| KESSEN | 1999,- | 1499,- |
| KLONOA 2 cz | 12/11/01 | |
| KNOCKOUT KINGS 2001 cz | 1999,- | 1599,- |
| LE MANS 24 HOURS | 1899,- | 1599,- |
| LOTUS CHALLENGE cz | 5/11/01 | |
| MADDEN US FOTBAL 2002 | 2099,- | |
| MDK ARMAGEDDON cz | 1799,- | 1399,- |
| MIDNIGHT CLUB | n/a | 1299,- |
| MOTO GP cz | 1799,- | 1299,- |
| MTV MUSIC GEN. 2 | 2099,- | 1599,- |
| NBA LIVE 2001 cz | 1899,- | 1499,- |
| NBA STREET | 2099,- | |
| NHL 2001 cz | 1499,- | 1199,- |
| NHL 2002 cz | 1999,- | |
| ONI cz | 1399,- | 1099,- |
| ONIMUSHA cz | 2099,- | 1599,- |
| OPERATION WINBACK cz | 1999,- | |
| PARIS-DAKAR RALLY cz | 1799,- | |
| POOLMASTER | 1799,- | |
| PROJECT EDEN cz | 5/11/01 | |
| QUAKE 3 cz | 1799,- | 1399,- |
| RAYMAN REVOLUTION cz | 1799,- | 1399,- |
| RC REVENGE | 1799,- | |
| READY 2 RUMBLE 2 | 1899,- | |
| RED FACTION cz | 2099,- | 1699,- |
| RESIDENT EVIL X cz | 1999,- | 1599,- |
| RIDGE RACER TYPE 5 cz | 1799,- | 999,- |
| RING OF RED | 1799,- | 1499,- |
| RUMBLE RACING | 1999,- | 1599,- |
| RUNE:VIKING WARLORD | 1999,- | |
| SHADOW OF MEMORI. cz | n/a | 1499,- |
| SILENT HILL 2 cz | 19/11/01 | |
| SILENT SCOPE cz | 1299,- | 999,- |
| SILPHEED | 1599,- | |
| SKY ODYSSEY cz | 1899,- | 1299,- |
| SMUGGLERS RUN cz | 1599,- | 1199,- |
| SMUGGLERS RUN 2 | 26/10/01 | |
| SPY HUNTER | 1999,- | |
| SSX SNOWBOARDERS cz | 1999,- | 1299,- |
| STAR WARS:STARF. cz | 1999,- | 1199,- |
| STREETFIGHTER EX3 cz | 1999,- | 1599,- |
| SUMMONER | 2099,- | 1499,- |
| TEKKEN TAG TOURN.T cz | 1799,- | 1299,- |
| THEME PARK WORLD cz | 1999,- | 1399,- |
| THIS IS FOOTBALL 2 cz | 1899,- | |
| THUNDERHAWK: O.P. cz | 1999,- | |
| TIGER WOODS GOLF 2001 | 2099,- | |
| TIME CRISIS 2+GUNCON2 cz | 26/10/01 | |
| TIMESPLITTERS cz | 1799,- | 1199,- |
| TOP GEAR DARE DEVIL | n/a | 1299,- |
| UEFA CHALLENGE | 1899,- | |
| UNREAL TOURNAMENT cz | 1599,- | 1299,- |
| WILD WILD RACING | 1799,- | 1199,- |
| X-SQUAD | 1999,- | 1199,- |
| XTREME G3 cz | 1899,- | |
| ZOE:ZONE OF ENDERS cz | 1799,- | 1399,- |

PS2 za pouhých 12 500,-

Tituly s označením CZ jsou dodávány s českým manuálem

**1MB MEMORY CARD**
Karta na 15 pozic
cena 270,- Kč

**8MB MEMORY CARD**
Karta na 120 pozic
cena 599,- Kč

**RGB SCART KABEL**
Kabel pro nejlepší obraz, podporuje i normu NTSC.
cena 270,- Kč

**RF UNIT**
Propojení na anténí TV vstup.
cena 399,- Kč

**TWIN SHOCK PAD**
Analog. vibrační ovladač vhodný pro všechny typy her.
cena 699,- Kč

**TOP GEAR VOLANT**
Pro všechny závodní hry, dodáván i s pedály. Nejlepší model na trhu.
cena 2499,- Kč

**2MB MEMORY CARD**
Karta na 30 pozic
cena 399,- Kč

**4MB MEMORY CARD**
Karta na 60 pozic
cena 599,- Kč

**MYŠ**
Vhodná pro strategie.
cena 499,- Kč

**NTSC-PAL CONVERTOR**
Převaděč z normy NTSC na PAL.
cena 550,- Kč

**SUPER PAD MAX**
Ovladač pro Playstation.
cena 270,- Kč

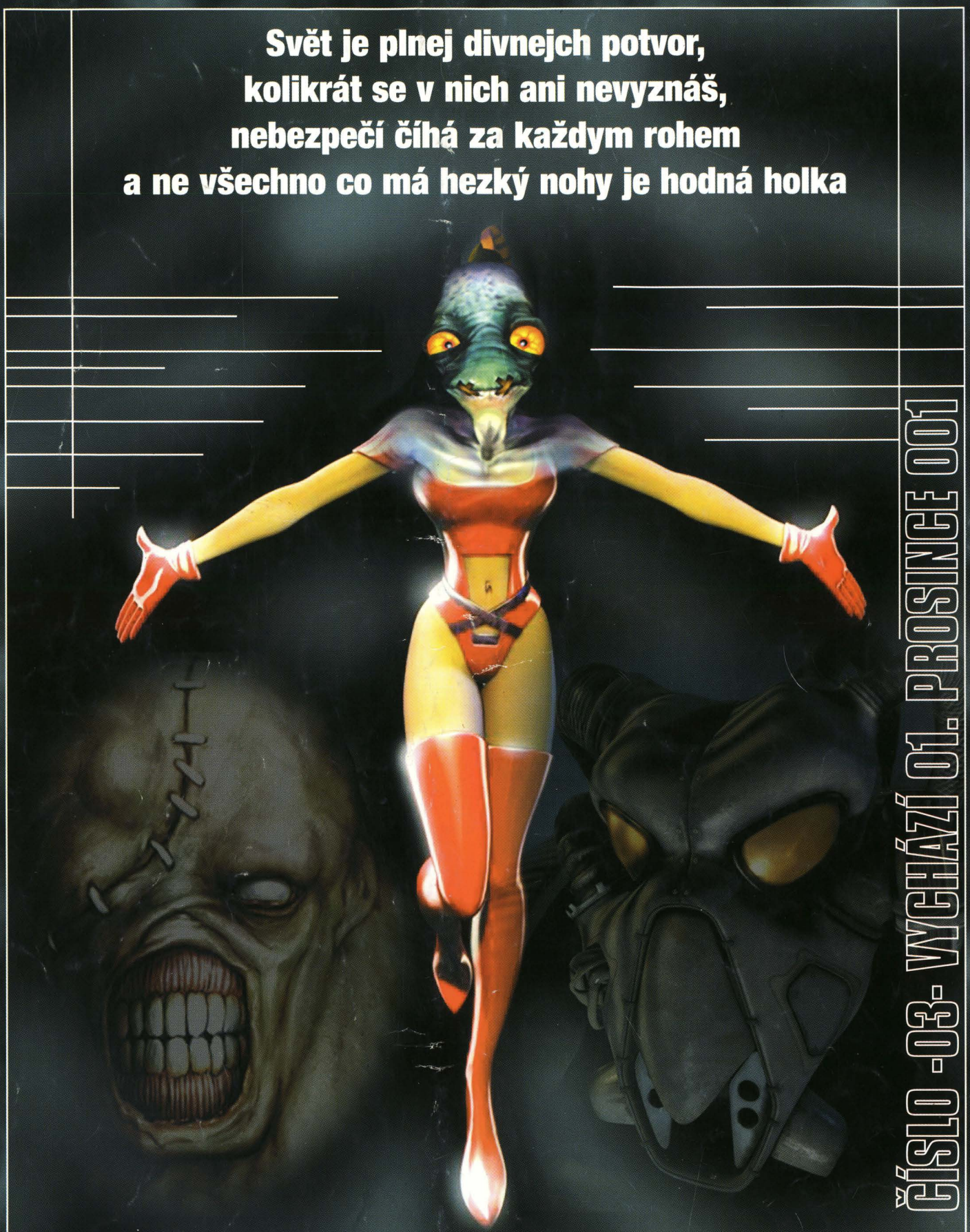
**SONY DUAL SHOCK**
Analogový vibrační ovladač.
cena 1199,- Kč

**ZASÍLÁME EXPRES - OD VAŠÍ OBJEDNÁVKY DORUČÍME ZÁSILKU DO 1 PRAC. DNE.**
**NA VEŠKERÉ ZBOŽÍ POSKYTUJEME ZÁRUKU 6 MĚSÍCŮ.**
**KOMPLETNÍ CENÍK VÁM NA POŽÁDÁNÍ ZAŠLEME ZDARMA.**
**ZÁSILKOVÁ SLUŽBA JE K DISPOZICI PO - NE 10.00 - 19.00 HOD.**


play centrum **PRODEJNA / ZÁSILKOVÁ SLUŽBA**
PLAY CENTRUM - Stroupežnického 24, 150 00 PRAHA 5
e-mail:playcentrum@playcentrum.cz

Otevírací doba prodejny po - pá:10.00 - 18.00
Zásilková služba na tel. po - pá:10.00 - 19.00

**Svět je plnej divnejch potvor,**
**kolikrát se v nich ani nevyznáš,**
**nebezpečí číhá za každym rohem**
**a ne všechno co má hezký nohy je hodná holka**



ČÍSLO -03- VYCHÁZÍ 01. PROSINCE 001

PŘÍRUČNÍ PRŮVODCE SVĚTEM NEPOCHOPITELNÉHO A ZÁLUDNÉHO

# Playgames

www.playgames.cz